

Ланцеа Санктум

Конспективное изложение книги

**Составитель:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Алан Александер, Крайг Блэкуэлдер, Трэвис-Джейсон Фельдштейн, Уилл Хайндмарч, Якоб Клюндер, Кристофер Кобар и Чак Вендиг

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчики: Уилл Хайндмарч и Джастин Акилли

Помощь в разработке: Кен Клифф

Редактор: Ана Бэлка

Помощь в редакции: Карл Боуэн

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Эвери Баттеруорт, Мэтт Диксон, Сирилл Ван Дер Хэген, Трэвис Ингрэм, Томас Жедружек, Рейвен Дж. Мимура, Марк Э. Нельсон, Джефф Ребнер, Жан-Себастьян Россбах и Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Дарен Бэдер

Содержание

Вступление	4
Глава первая: История Ланцеа Санктум	5
Глава вторая: Жизнь в Ланцеа Санктум	11
Глава третья: Ланцеа Санктум и Пляска смерти	26
Глава четвёртая: Фракции и родословные	35
Глава пятая: Дисциплины и ритуалы	42

Вступление

Вампиры привыкли считать себя проклятыми. Они видят в себе чудовищ и грешников, навсегда изгнанных из мира солнечного света. И инквизиторов из Ланцеа Санктум трудно назвать исключением из этого правила.

Они знают, что они прокляты. Даже их самоназвание – Благословенные – носит весьма двойственный характер, поскольку они благословлены проклятием самого Творца.

Что отличает их от других вампиров, так это твёрдая вера в то, что их чудовищная природа *нужна* в этом мире. У них есть роль в божественном замысле. От зари времён само мироздание питало нужду в вампирах, и вот теперь, когда они объединились друг с другом, сковали себя возвышенными обетами и сформировали великое учение о своём тайном ордене – *теперь* божественный замысел наконец приобрёл тот вид, который ему и пытался придать Создатель.

Благословенные принимают своё проклятие как необходимость, как данность, как тёмный дар самого Творца. Возможно, они не рады, что стали вампирами и обязаны вредить людям – но они рады тому, что способны приближать человечество к святости, напоминая ему о том, что ожидает грешников.

Многие Проклятые считают членов Ланцеа Санктум чудовищами, которые наслаждаются своей монструозностью. В глазах Благословенных, это огромное заблуждение. Нет, они не чудовища – это определение лучше оставить для душегубов из Своры Белиала и ещё более монструозных сект, формирующихся то в одном, то в другом уголке земли. Благословенные – не столько чудовища, сколько посланники самого Творца, скрывающиеся под чудовищными обличьями.

В сущности, далеко не все из них так агрессивны, как любят изображать другие Сородичи. Даже само название ковенанта, “Ланцеа Санктум”, обладает отнюдь не таким воинственным характером, как считают вампиры, не владеющие латинским. Члены Ланцеа Санктум отнюдь не стремятся поработить других Сородичей и уничтожить всех грешников на земле, обрушив на них удары какого-нибудь “священного копья”. Нет, самоназвание ковенанта означает “Святилище копья”. Это орден, хранящий великую мудрость и призывающий мирно нести человечеству те уроки, которые были приготовлены для него Творцом...

Во всяком случае, такова официальная позиция ковенанта. Нетрудно понять, что в мире вампиров, построенном на бесконечных предательствах, конкуренции и интригах, даже самый святой и мудрый среди философов рано или поздно может взяться за совершенно буквальное копье – и превратиться из мирного проповедника в ветхозаветного мессию с окровавленными руками.

Глава первая:

История Ланцеа Санктум

Как бы ни отрицали это сами Благословенные, их время прошло не просто давно – оно закончилось ещё прежде, чем большинство их сиров стали вампирами. Если бы не бесконечная пропаганда, талантливая самореклама и уникальные силы ордена, другие вампиры давно перестали бы относиться к Ланцеа Санктум как к силе, с которой следует считаться в любом домене.

Секрет заключается в том, что Благословенные зачастую не так сильны, как считают другие Сородичи. Во многих доменах им приписывают способности, которыми не обладает даже самый талантливый из Епископов, и союзы с другими великими ковенантами, которых они в действительности не заключали.



Паства

В большинстве городов Благословенные называют свои владения словом “паства”. Хотя технически оно описывает не саму территорию, а лишь тех вампиров, которые на ней проживают, зачастую этот термин становится полным аналогом слова “домен”.

Тем не менее, в городах, в которых Ланцеа Санктум так и не удалось прийти к власти или в которых они уступили свою территорию чернокнижникам из Колдовского круга, “паствой” может называться лишь небольшой отрезок земли или даже абстрактный круг Проклятых, всё ещё показывающих своё уважение к Благословенным.



Философия ковенанта

Было время, когда вампиры не ведали своего места на земле. Они бродили во тьме безо всякой цели, не зная, зачем им охотиться на людей, пить их кровь и прятаться от лучей света.

Так длилось до самого рождения Христова – или, точнее, до рождения его современника по имени Лонгин. Рождённый от римской проститутки в Иерусалиме, этот солдат провёл всю свою молодость в кровавых схватках, распутстве и дебоширстве. Лонгин не был хорошим солдатом. Он обожал нарушать приказы, злоупотреблять своей властью на улицах и вселять страх в сердца тех, кого он некогда поклялся защищать.

Однажды он даже убил человека, с которым дружил до тех самых пор, пока тот не обошёл его по службе. Его поймали и приволокли к самому Понтию Пилату, который хорошо знал, что подобные злодеяния караются смертью. Однако Господь вмешался в Пилатов суд, и великий прокурор оставил Лонгина без наказания. На этого изверга у Творца были другие планы.

Прежде чем продолжить эту историю, следует обратиться к преданию о Копье Судьбы, выкованном ещё в ветхозаветные времена для короля Ламеха. Говорят, это копьё было

изготовлено кузнецом, нашедшим кусок металла, рухнувшего с небес. Желая убедиться в остроте копья, Ламех пронзил им сердце самого кузнеца.

Ко временам Лонгина и Христа копьё успело побывать во множестве рук, пока не оказалось в сокровищнице одного галисийского купца Фекуса. Его древко не пережило стольких веков и давно уже сгнило в земле.

Когда Лонгин помог Фекусу провести крупное пиршество, торговец щедро вознаграждал солдата, подарив ему наконечник, выкованный из метеорита. Как бы ни дорожил Лонгин этим подарком, он не собирался хранить его в сундуке. Он подыскал хорошее древко и присоединил к нему наконечник.

Вскоре после этого Пилат приказал Лонгину провести казнь троих преступников, одного из которых считали пророком и сыном какого-то ложного иудейского бога. Не желая дожидаться их смерти весь день, Лонгин приказал соратникам сломать их ноги дубинами. Когда двое разбойников уже умерли, Лонгин подошёл к назарянину, чтобы убедиться, что и тот испустил дух.

В этот момент Иисус в последний раз открыл глаза, и его взгляд изменил душу Лонгина до неузнаваемости. В его глазах Лонгин увидел силу, сострадание и доброту, которых он был лишён в жизни. Даже умирая мучительной смертью, этот человек хранил в своём сердце такую любовь к окружающим, что Лонгин был попросту не способен выдержать его взгляд.

Напуганный, Лонгин замахнулся копьём – и не следует допустить ошибки: он понимал, что делает. Когда копьё пронзило сердце Христово, Лонгин прекрасно знал, что он добровольно отвергает от себя Божий свет. И он сделал это осознанно. Точно так же, как Иисус после смерти перестал быть человеком, духовное и физическое перерождение пережил сам римский солдат.

Три дня Лонгин мучился неопишуемыми кошмарами, зная, что натворил. Спустя три дня и три ночи он услышал, будто Христос воскрес и покинул свою гробницу. Тогда, в 33 году от Рождества Христова, он лично спустился в гробницу и посмотрел на могилу своей святой жертвы. Когда, полный страха и муки, он уже повернулся, чтобы уйти, его глаза ослепил изумрудный свет. В этой вспышке он увидел создание столь прекрасное, что его нельзя было описать человеческим языком.

Этот вестник Господень, этот посланник Небес, этот *ангел*, назвавший себя Вахиштаэлем, обратился к Лонгину с добротой и любовью. Он объяснил, что грязная и жестокая жизнь на земле служит только преддверием к истинной жизни за могильной чертой. Но самого Лонгина эта жизнь будет ждать нескоро, ибо его задача отныне будет состоять в том, чтобы распространить христианскую веру среди чудовищ, питающихся человеческой кровью.

Задача эта, по словам ангела, будет сопровождаться великими трудностями. Прежде всего, у Лонгина нет классического образования, и ему будет трудно убедить других Проклятых в том, что у их кровавого бытия есть великая цель.

Во-вторых, как и простые смертные, большинство вампиров сами молятся ложным богам, а потому Лонгину придётся долгое время скрываться от них, помогая распространять христианство в мире, которое ненавидит божественный свет.

Первый ученик

Покинув гробницу Христову, Лонгин скитался по миру долгие ночи. Свет солнца отвергал его так же, как и других вампиров, однако он знал, что его Обратил не другой Сородич. Его отцом стал сам Бог, и проклятие на него наложила воля самого Создателя.

Одной ночью Лонгин услышал об истовом верующем – христианине, который молился иудейскому богу так, как некогда сам Иисус. Лонгин вошёл в его келью и проговорил с ним до рассвета. Он рассказал обо всём, что знал, и увидел в его глазах веру, не уступавшую вере назарянина. Когда первые лучи солнца уже опустились на землю, Лонгин дал этому верующему выбор: умереть и отправиться к Богу на небеса или принять на себя проклятие, чтобы помочь распространению христианства среди чудовищ.

Для христианина выбор был очевиден. Подобно Иисусу, из двух дорог он выбрал самую тяжёлую: мучительную жизнь, посвящённую образованию и просветлению тех, кто скитался в потёмках.

В последующие полтора столетия Лонгин учил своего потомка тем колдовским навыкам, которые он обрёл после встречи с Вахиштаэлем. Взамен ученик наделил Лонгина образованием и ораторскими талантами, которых тот был лишён в жизни. На исходе второго столетия от Рождества Христова Лонгин благословил своего ученика и отпустил его в мир, с тем чтобы тот сам распространял веру Христову среди людей и Сородичей.



Клан Лонгина

Если никто не Обращал Лонгина, то к какому клану принадлежали его потомки? На этот вопрос существует множество ответов – или, если взглянуть с другой точки зрения, не существует ни одного.

Возможно, и Лонгин, и его потомки не обладали кланом в привычном для Проклятых смысле слова. Возможно, Лонгин принадлежал к уникальной родословной, выступая в роли своеобразного Авуса для всех, кто хотел к нему присоединиться.

Правды, как это и бывает с любыми преданиями, не знает никто – даже самые эрудированные из адептов Ланцеа Санктум.



Святое писание

У каждой великой религии есть своя книга, и вера Лонгина – не исключение. Говорят, эту книгу составил первый ученик Лонгина, имя которого уже давно затерялось в веках и которого многие называют Монахусом.

Строго говоря, "учение Лонгина", о котором говорят современные члены Ланцеа Санктум, правильнее будет назвать учением Монахуса. Именно он впервые сформулировал идею о том, что вампиры не столько прокляты, сколько благословлены своим вечным изгнанием. Именно он, Монахус, впервые назвал вампиров тёмными ангелами, задачей которых во веки веков станет распространение христианства через открытую демонстрацию того ужаса, который ждёт грешников в случае неповиновения.

В полном виде книга Монахуса не уцелела, однако во многих архивах Ланцеа Санктум хранятся списки и выдержки, датирующиеся ещё третьим веком от Рождества Христова.

Но что ещё важнее, именно после написания книги о Лонгине и его последователях стали говорить как о членах нового ковенанта, скованного единой идеей и философией.

Тогда у них не было своего названия, однако после того как Монахус Обратил ещё пятерых смертных, которых сегодня принято называть Пятью Мучениками, даже разваливающаяся Камарилья была вынуждена признать существование "еретического" ковенанта, поддерживающего ненавистное христианство.

Несколько десятилетий этот ковенант действовал в Риме и его окрестностях, пока в 241 году вампиры не объявили на всех его членов кровавую охоту. Тогда последователи Лонгина бежали из Вечного города – что, по иронии судьбы, только способствовало распространению их веры в Римской империи и её провинциях.

Двое учеников Монахуса не пережили гонений: Святую Адиру и Святого Гилада поймали и распяли перед восходящим солнцем ещё прежде, чем они покинули владения других Проклятых. Но другие перебрались в Фивы, один из священных городов Египта, и стали распространять христианство по обе стороны Нила.

В Фивах Монахус и трое его уцелевших учеников обнаружили тайные катакомбы, заброшенные после исчезновения фараонов и искоренения подлинных заупокойных жрецов Египта. Исследуя катакомбы, они набрали на комнату, исписанную иероглифами и рисунками, предназначенными, по их убеждению, вовсе не для египетских жрецов, а для них – последователей Лонгина.

Там к ним явился ангел Амониэль, давший им ключ к пониманию этих величественных изречений и символов. Так зародились первые ритуалы Фивейского чародейства, которые детям Монахуса предстояло осваивать и развивать ещё долгие, долгие годы.

Чёрное аббатство

К 335 каждый из уцелевших учеников Монахуса встретил мучительную смерть от рук римских солдат, прихвостней Камарильи и даже Люпинов, не видевших разницы между детьми Монахуса и другими кровососущими мертвецами.

В поисках нового дома Монахус ушёл в далёкие земли, точная сущность которых до сих пор неизвестна его современным последователям. В этом чужом краю он нашёл одинокое сооружение, которое он нарёк Чёрным аббатством и сделал центром своего учения. Когда в это сооружение пришёл смертный – сегодня уже не известный, но удивительно образованный для своего времени человек, – Монахус открыл ему свою сущность, показав Священное Копьё Лонгина и рассказав о своей вечной миссии.

Человек согласился стать новым учеником Монахуса и получил звание первого Викария Ланцеа Санктум. Долгое время они вдвоём жили в Чёрном аббатстве, покидая его стены лишь для того, чтобы насытить себя живой кровью. Но по прошествии некоторого времени – может быть, месяцев, но возможно, что долгих лет или даже десятилетий – к ним стали прибывать и другие Сородичи.

Говорят, что их приводило в Аббатство само провидение, ибо ни сам Монахус, ни его ученик не могли связаться с другими вампирами, не покидая стен своего убежища.

Новоприбывшие рассказали о недавнем падении Камарильи и о зарождении ковенанта, унаследовавшего власть этой монументальной организации Проклятых. Представители этого ковенанта, называющие себя Первой знатью, или Инвиктус, увидели в учении Лонгина то, чего так и не смогли узреть в нём язычники Камарильи.

Учение Лонгина позволяло объединить Сородичей, которые не хотели повиноваться Инвиктус, и косвенно подчинить их Первой знати через изменение из духовных стремлений.

Этот союз возник не моментально – больше того, до момента истинного слияния этих организаций оставалось ещё несколько веков. Однако время – единственный ресурс, которым Проклятые обладают в поистине неисчерпаемых масштабах, и к десятому веку от Рождества Христова Ланцеа Санктум уже открыто правил христианским сообществом Проклятых наряду с Инвиктус.

Ночь ста мучеников

Увы, тогда же, в десятом веке – а если верить некоторым источникам, в 947 году – один из ближайших соратников Монахуса продал душу Владыке Ада. Вместе с несколькими последователями он напал на учителя и совершил Амарант, поглотив его душу. Во время схватки залы Аббатства охватило пламя, которое ни предатели, ни Благословенные не смогли потушить, несмотря на свои старания.

Предатели победили, однако им не удалось главного: они не смогли найти Священное Копьё, за которым явились в опочивальню Монахуса. Что стало с Копьём, неизвестно и поныне. В одних легендах рассказывается, будто его успел вынести из горящего здания первый Викарий – некоторые предания даже уточняют, что Монахус намеренно принял неравный бой с изменниками, чтобы отвлечь их от убегающего Викария.

В других преданиях утверждается, будто Копьё забрал неожиданно появившийся Лонгин, если даже не сам Господь.

Несмотря на поражение изменников, последствия этого предательства было трудно переоценить. Вместе с потерей Монахуса и разрушением Чёрного аббатства Ланцеа Санктум утратили столь колоссальное число последователей (большинство из которых сгорели в пожаре), что это событие позже прозвали Ночью ста мучеников. Огромное число учеников отказались от христианского вероучения, поскольку слишком сильно привязывались не к самой философии Благословенных, а лично к Монахусу и Копью Судьбы.

И всё же у Ночи ста мучеников была оборотная, куда более положительная сторона. Увидев, насколько сильны противники, многие преданные последователи ковенанта только воспряли духом. Монахус не лгал: рука Сатаны всё ещё стискивает землю железной хваткой, а потому им придётся стараться изо всех сил, чтобы очистить души людей и Проклятых.

Ланцеа Санктум продолжили развиваться и набирать мощь не благодаря, а вопреки обстоятельствам. Первые годы, последовавшие за потерей Монахуса, были столь тяжелы, что Благословенные едва не исчезли как ковенант – однако уже спустя несколько десятилетий они продолжили шествовать по европейским доменам с новой силой.

Лишённые одного учителя, они начали интерпретировать философию Лонгина по-своему, что удивительным образом только способствовало росту их влияния. Вот почему сегодня практически в каждом домене учение Ланцеа Санктум обладает своим лицом.

Но даже продолжая спорить друг с другом о теологических принципах, Благословенные *существуют*. Они уцелели. Они вынесли важный урок из Ночи ста мучеников. И они полны решимости завершить миссию, начатую в тот момент, когда Лонгин пронзил копьём сердце назарянина.

Глава вторая:

Жизнь в Ланцеа Санктум

Первое, что следует знать о Ланцеа Санктум в его современном воплощении, заключается в том, что ковенант давно уже расстался со своим монолитным католическим обликом. Даже в пределах доменов, следующих именно псевдокатолическому учению Лонгина, часто разгораются споры вокруг определённых теологических вопросов. Но что гораздо важнее, хватает доменов, в которых Благословенные смешивают философию Лонгина с иудейскими, мусульманскими и даже околязыческими религиозными направлениями.

Ещё одна важная сторона *современной* жизни Ланцеа Санктум крутится вокруг ритуалов, которые также разнятся от домена к домену. В целом ритуалы и церемонии ковенанта делятся на два типа: Экклезию и Апостолику. Ритуалы Экклезии настолько сильно отличаются от одного домена к другому, что иногда приобретают едва ли не противоположный характер.

И только Апостолика состоит из ритуалов, признанных всеми (или практически всеми) Благословенными вне зависимости от домена или учения, которому они следуют.

Книги Ланцеа Санктум

Современная теология Благословенных признаёт пять великих писаний, на которых строится философия ковенанта. Считается, что эти книги были написаны Монахусом, причём многие их фрагменты датируются ещё теми годами, когда он жил и охотился с самим Лонгином.

Первая книга, **Проклятие Лонгина**, повествует о смертной жизни распутника и солдата, который в дальнейшем станет известен как Лонгин. На последней ремарке следует остановиться подробнее. В своём религиозном труде Монахус утверждает, что Лонгина звали совершенно иначе, хотя он и не называет подлинного имени своего учителя, поскольку Лонгин не видел необходимости говорить о своей человеческой жизни. Более того, Лонгин считал, что после казни Христовой он стал в прямом смысле слова другим человеком – и даже больше, чем человеком.

Немногое, что известно о жизни Лонгина до его удивительного Обращения, и записано Монахусом в эту первую книгу. Из неё можно узнать, что Лонгин родился от римской проститутки по имени Ливия и вёл самый разнузданный, низменный и презренный образ жизни до 33 года н.э., когда провидение свело его с сыном Божиим. Последнее, что можно узнать из “Проклятия Лонгина”, заключается в том, что своё знаменитое имя Лонгин позаимствовал у Священного Копья, взяв латинизированный вариант греческого слова, означающего непосредственно “копье”.

Вторая книга, **Закон Голгофы**, содержит правила и фундаментальные принципы, на которых должно держаться правление Благословенных (и Сородичей в целом).

В **Муках Лонгина** рассматривается уже новая жизнь великого грешника, избранного Творцом для распространения христианства среди вампиров и смертных. Всё, что

известно Ланцеа Санктум о его встрече с Монахусом и Вахиштаэлем, почерпнуто из этой фундаментальной работы.

Ещё один труд, **Сангвинария**, уже целиком принадлежит перу Монахуса. В нём описаны похождения Пяти мучеников и их благородная смерть от рук римлян, прихвостней Камарильи и чужеземных оборотней. “Сангвинария” отличается сложным языком и весьма запутанной структурой, которая регулярно прерывает исторические факты абстрактными философскими рассуждениями. Некоторые теологи из числа Благословенных даже предполагают, что изначально она представляла собой две книги, которые позже были объединены воедино вампиром, лишённым всякого стилистического вкуса.

Последняя книга, озаглавленная **Эсхатон**, содержит описание пророческих видений, которые посещали Лонгина перед тем, как он навсегда покинул Монахуса и ушёл навстречу своей неизвестной судьбе. Как и “Сангвинария”, “Эсхатон” написан таким тяжёлым языком, что чуда чаще порождает религиозные споры, чем предсказывает грядущие события.



Необязательное правило:

Сила веры

Как они это делают? Как удаётся Благословенным поддерживать нормальный уровень Человечности, если сама их религия призывает вампиров запугивать человечество и нести в мир бесконечный ужас?

Хотя совершение преступных действий нельзя оправдать ничем (и Благословенные действительно могут терять Человечность быстрее других Сородичей), Рассказчик вправе показать в игре ту силу, которой религия наделяет вампира в трудные часы Реквиема.

Говоря конкретнее, вампир не должен получать никаких бонусов к проверкам на Человечность за счёт абстрактной "религиозной веры", однако вы можете предоставить игроку +2 дайса к броску на получение психических отклонений – само собой, если только вы не хотите намеренно изобразить постепенную утрату рассудка в котерии, полной извергов и фанатиков.



Учения

Как уже говорилось, Благословенные следуют далеко не одним философским принципам. Возможно, когда-то они верили в одни идеалы и проводили одни ритуалы – однако, по меньшей мере, со смерти Монахуса и потери Чёрного аббатства в рядах Благословенных начали появляться приверженцы всё новых религиозных принципов, что привело к зарождению так называемых Учений.

Учения представляют собой своего рода фракции, некоторые из которых даже не относят себя напрямую к Ланцеа Санктум. Самой известной конфессией Ланцеа Санктум до сих пор остаётся **Монахийское учение**, следующее заветам Монахуса. Хотя никто и не

проводил подсчёт приверженцев этой конфессии, вероятно, их численность на земле до сих пор превышает 50% от всей паствы Ланцеа Санктум.

Монахиям лишь незначительно уступает **Вестминстерское учение**, созданное в восемнадцатом веке британским вампиром по имени Чарльз Эмерсон. Своим Учением Чарльз ответил на образование протестантских течений. Несмотря на частые споры между Монахиями и Вестминстерцами, разница между двумя Учениями невелика.

Согласно Вестминстерскому учению, Жрецам (которых последователи этой конфессии называют Викариями или Преподобными) допускается поддерживать долгосрочные отношения с другими вампирами, а ритуалы не должны производить на вампиров сильного эмоционального эффекта. Сам Эмерсон называл ритуалы других Благословенных “чрезмерным церемониализмом”, подчёркивая, что они проводятся с неоправданной помпой и пафосом. В результате многие ритуалы Вестминстерского учения проводятся тихо, бесстрастно и даже в какой-то мере безэмоционально, напоминая простые молитвы.

Одно из самых молодых Учений Ланцеа Санктум носит яркий американский характер. Созданное в 1920-е годы Вёрджиллом “Джуниором” Толлисоном, это **Толлисоново учение** признаёт Библию и труды Монахуса просто полезными, важными книгами – но ни в коем случае не источниками бесконечной мудрости. По словам Толлисона, обрести подлинное понимание своей роли в мире Творца вампир может только посредством личного общения с Богом. Он делает ставку на личные грёзы, видения и сверхъестественные события, которые могут открыть что-то новое *лично* тому Сородичу, который их засвидетельствовал.

Жуткая сторона этой философии заключается в том, что последователи Толлисона регулярно проводят ритуалы наподобие Змеиного обряда, в ходе которого они заставляют змею укусить человека, после чего пьют кровь несчастного смертного в надежде впасть в болезненное состояние и получить видение от Создателя. Другим ярким примером обрядов Толлисонова учения можно назвать Огненный танец, во время которого вампиры прыгают через огонь или пляшут среди языков пламени, показывая, что они верят в свою значимость для Творца и что Бог не допустит их преждевременной кончины.

Наконец, самым явным отличием Толлисонова учения от любых других конфессий Ланцеа Санктум служит отсутствие какой-либо иерархии среди последователей Учения. Они называют друг друга Братями и Сёстрами, практически не подразделяя друг друга на исполнителей тех или иных ролей.

Среди экзотических (по европейским меркам) Учений Ланцеа Санктум в первую очередь следует упомянуть **Учение Иблиса**, последователи которого известны как Бану Шайтан. Возникшее в 1420-е годы, во времена Реконкисты, это Учение объединяет традиционные заповеди Ланцеа Санктум с исламскими, а не христианскими мифами.

Схожим образом, **Даммитское учение** строится на законах иудейской Торы, практически не признавая “исконно христианских” корней Ланцеа Санктум.

В последнее время всё большую силу набирает **Учение Экзотеистов** – весьма разнородная фракция Благословенных, считающих философию Ланцеа Санктум именно *философией*, а не религией. Экзотеисты так далеки от традиционных принципов

ковенанта, что многие из них состоят в Картрианском движении и видят в своём Учении лишь религиозное ответвление своего бунтарского ковенанта.

Нередки в рядах Благословенных и еретики. Пожалуй, самым известным запретным Учением Ланцеа Санктум можно назвать **Ливийскую ересь**, которая строится на убеждении о священной роли Ливии, матери Лонгина. Дело в том, что по меньшей мере один стих из “Проклятия Лонгина” позволяет предположить, что отец Лонгина был вовсе не смертным. Последователи Ливийской ереси верят, что Лонгин с самого начала был сверхчеловеком, а его мать была не обычной проституткой, а божественной фигурой, родственной Деве Марии.

И если подобные заблуждения мало вредят традиционной философии Ланцеа Санктум, то жгучую ненависть к Ливийской ереси у Благословенных вызывает совсем другой факт: апологеты этого Учения часто впадают в многобожие и признают (наряду с божественной ролью Ливии) возможность существования других посланников Божьих, включая языческих богов. На практическом уровне это означает, что Ливийской ереси часто следуют как Благословенные, так и Аколиты, причём и те и другие нередко обмениваются друг с другом сведениями о Фивейском чародействе и Круаке.

Другим пугающим ответвлением Ланцеа Санктум считается **Красная кавалерия** – феномен последних лет, представляющий собой радикальный, апокалиптический и глубоко расистский вариант ковенанта, который строится на открытой ненависти ко всем иноверцам, геям, либералам и другим “неудобным” личностям. Пока что Красная кавалерия больше готовится к войне со всем миром, чем предпринимает открытые боевые действия, однако когда её руководство сочтёт, что вампиры готовы, искусственного апокалипсиса будет не избежать.

Звания и должности

Подобно католической церкви, Ланцеа Санктум делит своих представителей на две части: мирян и духовенство. Большинство участников ковенанта принадлежат к первой группе. Они верят в фундаментальные принципы теологии Благословенных, однако не видят возможности продолжать Реквием при абсолютном, безоговорочном погружении в религиозные и мистические деяния. За комфорт личной жизни они, разумеется, платят отсутствием подлинного влияния на других членов Ланцеа Санктум – хотя исключений всегда хватает.

Даже мирские члены Ланцеа Санктум носят звание Священников. Представители других ковенантов иногда полагают, что это звание уже предполагает наличие определённой власти и авторитета, однако в действительности это просто название. В действительности авторитетом обладает совершенно другой вампир, именуемый Епископом (или, в зависимости от местных традиций, Раввином, Имамом, Иереем и так далее). Если мудрость и авторитет Епископа признают даже члены других ковенантов, как правило, он становится Архиепископом (или халифом, или аятоллой, и т.д.) – эта позиция чаще всего аналогична должности Князя.

С точки зрения игромеханики эти позиции распределяются приблизительно таким образом:

Архиепископ (••••+): Трудно даже представить себе вампира, который обладал бы большей властью над ковенантом в пределах своего домена, чем Архиепископ. Именно он определяет политический и духовный курс ковенанта в пределах ближайших лет, и именно он выносит приговоры вампирам, нарушившим ключевые заветы Ланцеа Санктум. Если Ланцеа Санктум не просто главенствуют в городе, но и фактически играют роль доминирующего ковенанта в домене, Архиепископ нередко становится Кардиналом. Это предполагает, что он занимает одновременно должности Архиепископа и Князя.

Епископ (•••+): Епископы исполняют волю Архиепископов, но руководят всеми остальными вампирами. Фактически там, где Архиепископ решает глобальные задачи Ланцеа Санктум, Епископы принимают локальные решения и следят за деятельностью Благословенных в пределах вверенных им кварталов. В большинстве городов встречается от одного до трёх Епископов.

Если на должности Епископа находится только один вампир (что случается весьма и весьма регулярно), он обладает практически тем же авторитетом, что и Архиепископ, однако обязан исполнять всё, что приказывает ему непосредственно Архиепископ.

Если Епископов в городе несколько, они образуют совет, который чаще всегда зовётся Синодом. Члены совета принимают любые важные решения коллективно, после чего предлагают готовый вариант своему ключевому руководителю.

Кардинал (•••••+): Как уже говорилось, Кардиналом часто становится Архиепископ, совмещающий свою деятельность в Ланцеа Санктум с должностью Князя. Однако есть и ещё одна сторона его Реквиема, о которой редко известно за пределами ковенанта. Кардинал поддерживает контакты с сильнейшими представителями ковенанта во всём мире: коллективно такая группа образует кабалу, известную как Курия Круентус (или “Кровавый совет”). Эта группа занимается устранением ересей по всему свету и определяет деятельность ковенанта буквально на всём земном шаре. На данный момент в Курию Круентус входит меньше пятидесяти вампиров, которые главным образом действуют на территории Европы и, в меньшей степени, обеих Америк.

Инквизитор (•+): По другую сторону спектра находятся вампиры, которых не столько уважают, сколько боятся. Задача Инквизитора заключается в том, чтобы устранять еретиков или предостерегать вампиров, усомнившихся в верности решений, принятых Архиепископом, об опасности их колебаний. Говоря простым языком, Инквизиторов не любит никто – включая членов Ланцеа Санктум. Некоторых из них, особенно из числа Носферату, избирают на эту должность просто на том основании, что они выглядят и ведут себя достаточно грозно, чтобы никто не захотел иметь с ними дело. В большинстве городов встречается только один или два Инквизитора, хотя в густонаселённых доменах вполне можно встретить кoterию сразу из нескольких Инквизиторов, возглавляемых Предикатором Веридикусом – самым опытным искоренителем ереси во всей округе.

Священник (•+): Несмотря на свой благородный титул, Священник представляет собой вампира, который, в сущности, ещё не успел проявить себя. Любой представитель Ланцеа Санктум становится Священником сразу после вступления в ковенант. Это звание – не более чем почётный титул, показывающий, что другие Благословенные ценят, что он вступил именно в их ковенант.

Остиарий (Статус 0): Остиарий, или “Привратник”, следит за определённой дорогой, ведущей в город: вроде аэропорта, вокзала, шоссе или даже туннеля. Его задача заключается в том, чтобы первым узнать о кочевнике или другом чужаке, прибывшем в город, и удостовериться, что он не собирается подрывать авторитет Благословенных в домене. В последнем случае он старается отправить чужеземца назад – или закопать его тело поглубже в лесу.

Архивариус (Статус 0): Задача этого Благословенного чрезвычайно проста: он составляет летопись, содержащую важную информацию обо всём, что касается деятельности ковенанта в городе. Примечательно, что некоторые исполнители этой роли родились достаточно давно, чтобы не иметь ни малейшего представления о современных способах хранения информации. В результате убежище типичного Архивариуса забито скорее пыльными книгами, чем ноутбуками или флэш-накопителями.

Легат (••+): Хотя Благословенные редко рассказывают об этой должности чужакам, Легаты встречаются в рядах Ланцеа Санктум на удивление часто. Эти Сородичи странствуют между доменами, передавая ценные сообщения от одного Епископа к другому. В зависимости от политической ситуации в городе, Легат может быть дипломатом, шпионом и даже убийцей. Подробнее роль Легатов рассматривается в книге *Coteries*.

Крестоносец (•+): Если Легат лишь изредка занимается устранением идеологических и политических противников Ланцеа Санктум, то Крестоносец делает это своей еженощной профессией. Как и Инвизиторов, Крестоносцев мало кто любит. Как правило, эту роль играют вампиры, которые слишком плохо вписываются в местный коллектив Благословенных, чтобы их захотели держать поблизости.

Святой (••••+): Хотя эта должность считается неофициальной и больше напоминает эпитет, Святыми называют Сородичей, которых искренне уважают другие Благословенные – а нередко и все вампиры в домене. Трудно сказать, какие качества требуются для получения этого титула. Каждый Святой играет по-настоящему важную роль в ночной жизни Благословенных, однако каждого из них могут уважать за свой набор удивительных и необычных качеств. В сущности, многих вампиров признают Святыми лишь после Окончательной смерти – мучительной и героической.

Мирские титулы

Существует, по меньшей мере, три звания, которые могут получить мирские члены Ланцеа Санктум: вампиры, которые разделяют философию ковенанта, но не хотят активно участвовать в его деятельности. На письме такие титулы редко удостоиваются прописных букв, однако в разных доменах могут бытовать разные правила.

Дьякон (•+): Этот вампир помогает лично Священнику, Епископу или Архиепископу. В зависимости от характера и положения своего господина дьякон может быть как простым слугой, лишённым подлинного авторитета, так и старейшиной, входящих в совет Примоген.

Паладин (•+): Такой Сородич обязуется защищать других членов Ланцеа Санктум на буквальном, физическом уровне. Он может странствовать с Легатами, сопровождать

Епископов и Священников на важных переговорах или выполнять тайные операции по личной просьбе Архиепископа. Далеко не один паладин привязан к своим "подопечным" Винкулумом.

Мирской священник (•+): Фактически этот вампир помогает настоящим Священникам проводить ритуалы и организовывать маловажные встречи. Он разбирается в теологии Ланцеа Санктум, но не занимает хоть сколько-нибудь весомых позиций в ночной иерархии Благословенных.



Другие названия

Как уже говорилось, названия этих титулов могут меняться в зависимости от культуры, языка и географической области, в которой проживают местные Благословенные. Говоря простым языком: Рассказчики, не стесняйтесь придумывать собственные наименования или адаптировать приведённые выше звания к культурным особенностям выбранного региона.

Например, Кардинала в некоторых городах могут звать Понтификом, Архиепископа – Экзархом или Настоятелем, Епископа – Монсеньором, Пресвитером или Пастырем, а Священника – Проповедником или Отцом.



Кланы в Ланцеа Санктум

Официально – и именно официально – считается, что Ланцеа Санктум не закрывают двери своего ковенанта представителям определённого клана или родословной. Тем не менее, в рядах Благословенных бытуют стереотипы, многие из которых содержат в себе хотя бы крупицу истины.

Так, Дэва часто становятся публичными деятелями ковенанта – притом столь активными, что посторонние далеко не раз приходили к ложному выводу, что численность этих Суккубов переваливает в рядах Ланцеа Санктум далеко за половину. В действительности Суккубы не всегда интересуются философией ковенанта по-настоящему искренне – многих влечёт скорее к порокам и пышности, чем к воздержанию и покаянию. Более того, Дэва предположительно встречаются среди Благословенных *реже* других вампиров, однако с точки зрения социальной активности и бесконечной саморекламы они действительно ведут себя куда более явно, чем другие Благословенные.

Гангрел не слишком-то любят присоединяться к каким-либо ковенантам, особенно если подобные ковенанты пропагандируют воздержание и усмирение Зверя. В то же время, религиозные Гангрел прекрасно чувствуют на исполнительных должностях вроде Инквизиторов, Крестоносцев или Легатов.

Отличные Благословенные получают из Мехет, которые обожают строгую и понятную иерархию ковенанта, возможность манипулирования окружающими из теней и необъятное поле для исследовательской работы. Другое дело, что многие из Теней относятся к философии ковенанта именно как к *философии*, а не божественным догмам, что делает их идеальными кандидатами на вступление в ряды современных Экзотеистов.

Носферату вступают в Ланцеа Санктум намного чаще других Сородичей. Что с того, что они безобразны – Бог любит их и даёт им шанс искупить вину за свои грехи. Больше того, их жуткая внешность или омерзительное поведение кажется другим Благословенным только *уместными* качествами, ибо они помогают запугивать смертных и даже других Сородичей. Разумеется, Носферату далеко не всегда добиваются до поистине значимых должностей вроде титула Архиепископа, однако многие из Епископов или простых Священников принадлежат именно к клану Призраков.

Вентру прекрасно вписываются в ряды высшего руководства Ланцеа Санктум или хотя бы делают всё, чтобы достичь самых весомых титулов как можно скорее. Другое дело, что они часто становятся влиятельными *мирянами*, а не духовенством, поскольку слишком большая привязанность к религиозным обетам редко играет им на руку. Кроме того, многие Вентру выступают в роли так называемых благодетелей или патронов: вампиров, которые не участвуют в деятельности Благословенных напрямую, однако спонсируют их проекты и направляют их политический курс благодаря вовремя сделанному пожертвованию.

Ритуалы Ланцеа Санктум

Ключевые обряды и церемонии Благословенных известны как Апостолика. Посещение этих мероприятий считается для вампиров Ланцеа Санктум безоговорочным и обязательным.

Ниже мы привели небольшое количество дополнительных правил, позволяющих изобразить влияние ритуалов на психику персонажа прямо в игре. Отнеситесь к ним именно как к опциональным, необязательным правилам. Вы вправе проигнорировать их в своих играх или заменить их другими, более подходящими вам эффектами.

Полночная месса

Во время этого ритуала Благословенные усаживаются в специально подобранном зале, в котором, как правило, витает запах церковного ладана. Священник или Епископ зачитывает собравшимся строки из Завета Лонгина или других писаний – по возможности, на греческом или латыни. Время от времени он может обращаться к собравшимся напрямую и слушать их вопросы или ответы, хотя нередко он лишь повторяет один и тот же призыв, на который Сородичи отвечают одним и тем же рефреном.

Нередко конец Полночной мессы Священник отводит для проповеди. Часто она касается проступков собравшихся и ставит перед Благословенными цель искупить их грехи. Впрочем, некоторые Епископы или Священники могут выбрать и более позитивные послания вроде поздравлений или благодарения за добродетельные поступки.

В доменах, отличающихся особым влиянием Ланцеа Санктум, Епископы и Священники довольствуются тем, что Полночная месса говорит сама за себя. В таком случае её завершают всё тем же чтением строк из святых писаний – никаких проповедей не проводится.

Подлинное завершение Полночной мессы иногда принимает форму отдельной церемонии Причастия, во время которой Сородичи поочерёдно пьют кровь из смертных, водружённых на алтарь и порезанных дяконом при помощи церемониального ножа. В других доменах по завершении проповеди каждый участник идёт к алтарю, становится на колени перед Священником, чтобы получить благословение, а затем пьёт кровь из ритуальной чаши.

Наконец, во многих доменах за Полночной мессой следуют другие ритуалы, будь то Апостолика или Экклезия.

Рассказчик вправе наделить участников церемонии очком Воли, а возможно – даже очком Витэ. Последний момент может принять поистине религиозный оборот, поскольку вампир получит целое очко Витэ, даже проглотив всего каплю крови из ритуальной чаши.

Помазание

Чаще всего Помазание проводится после Полночной мессы, однако остаться на этот ритуал должен лишь сам Священник (или Епископ) и члены кoterии, к которой принадлежит Благословенный. Как правило, вампиру наносят крохотные порезы в пяти местах, символизирующих стигматы Христа, а затем смешивают его кровь с душистым оливковым маслом. Затем этот настой наносится на лоб вампира большим пальцем

Священника или Епископа. Как только это будет сделано, вампир должен пасть на колени и зачитать строки из святого писания. Наконец он целует Завет Лонгина, благодарит Священника и уходит.

С позволения Рассказчика один раз за историю вампир, прошедший Помазание, может добавить +2 дайса к любому броску, в котором он задействует свой Статус в Ланцеа Санктум.

Исповедь

В отличие от своего католического аналога, в мире Сородичей Исповедь проводится не в анонимных условиях, а лицом к лицу со Священником. Более того, если вампир признаётся в преступлениях, которые Священник не может простить, тот остаётся вправе сообщить о них Князю или Архиепископу. По этой причине Благословенные редко сознаются в деяниях, которые они сами не простили бы себе на месте Священника.

По усмотрению Рассказчика, Исповедь может сократить стоимость приобретения нового уровня Человечности на три пункта – но лишь при условии, что вампир действительно старается искупить вину за совершённые ранее злодеяния.

Обряд сотворения

Этот обряд, освящающий Обращение смертного, отличается буквально от домена к домену. В отличие от других вампиров, лишаящих Обращение атмосферы священнодействия, Благословенные стараются подчеркнуть важность этого момента как для потомка, так и для самого сира.

Прежде всего, смертному всегда дают выбор: умереть или стать вампиром, навсегда отказавшись от света Господнего. Если смертный выбирает Обращение, сира предупреждают, что сразу после создания потомка его ждёт жестокое наказание, обязательно принимающего кровавый, физический характер. Наказание будет ждать и смертного, но в куда меньшей степени.

Например, смертному могут нанести всего несколько ударов хлыстом, в то время как сира будет ждать длительное избивание многохвостной плёткой. Нередко и использование пламени. Так, Священник может разжечь костёр, запалить факел и подержать его некоторое время перед лицом человека (как будто бы благословляя его), после чего обжечь этой палкой лоб сира.

По очевидным причинам, если вампир решает присоединиться к Ланцеа Санктум уже после Обращения (возможно, даже спустя долгие десятилетия Реквиема), ему не предлагают подобного “выбора”. Однако практика самого наказания остаётся, поскольку символизирует переход новичка в ряды самого священного из ковенантов.

В тех редких случаях, когда вампир покидает ряды Ланцеа Санктум, но затем возвращается, его ожидают особенно изобретательные и жестокие методы воздаяния за его пагубное решение.

С точки зрения игромеханики вампир не имеет права накапливать очки Статуса в Ланцеа Санктум, пока он не пройдёт Обряд сотворения.

Гран балло

Гран балло, или “Большой бал”, проходит в священную ночь, символизирующую единение всех живых и мёртвых. Во многих доменах он назначается на 1 ноября (День мёртвых), хотя возможны другие числа. Благословенные являются на бал в ярких костюмах, танцуют, поют и рассказывают истории о своём Реквиеме.

Ещё до начала бала (обычно за несколько дней) мирские члены Ланцеа Санктум похищают множество смертных жертв, которых затем размещают в удобном уголке зала, чтобы вампиры могли питаться их кровью без малейшей опаски. В некоторых случаях их связывают для дегустации и питья, оставляя в клаустрофобных клетках. В других их кровь сливают в красивые фиалы. Особо изобретательные члены Ланцеа Санктум могут создать фонтаны из крови обречённых пленников.

Другие Сородичи обеспечивают развлечения в виде “мистических пьес”, которые длятся около 20 или 30 минут и демонстрируют разные части Завета Лонгина. Некоторые из них серьёзны, другие вульгарны и даже похабны, однако они никогда не оскорбляют личность Тёмного пророка. В худшем случае его изображают скорее как непревзойденного хищника, чем как странствующего философа с горящим взором.

Многие Благословенные прибывают на Гран балло со свитой, включая гулей. Поскольку мероприятие часто проводится с целью саморекламы Ланцеа Санктум, обычно на него приглашают и другие Проклятых. В сущности, далеко не один Большой бал прошёл при участии необычных гостей из числа других сверхъестественных рас.

По желанию Рассказчика все участники Большого бала могут получить бонус +2 на использование любых Дисциплин друг против друга на ближайшую неделю. Считайте, что они приобретают “семейные узы” в отношении всех посетителей бала – но только на семь ночей.

Крестовый поход

В отличие от других мероприятий, Крестовый поход носит вовсе не развлекательный или абстрактно-религиозный характер. Крестовый поход объявляют в тех случаях, когда Епископ или ещё более высокопоставленный Благословенный решает поставить точку в Реквиеме особо злостного нарушителя, еретика или другой неугодной личности.

Крестовый поход начинается с самого заката и длится столько, сколько понадобится. На это может уйти как полночи, так и несколько лет. Отменить Крестовый поход невозможно: для того, чтобы он закончился, умереть должен либо сам еретик, либо все, кто вообще знал о начале охоты.

По усмотрению Рассказчика персонаж (или даже вся котерия), положивший конец Реквиему противника, может восполнить весь запас Воли и получить +1 очко Статуса в Ланцеа Санктум, даже если состоит в другом ковенанте. Бонус сохраняется на протяжении месяца, хотя если вампир из другой организации Проклятых решает вступить в ряды Благословенных после такой охоты, скорее всего, его примут без малейших возражений (что может позволить ему купить очки подобного Статуса уже по обычным правилам).

Квадрагезима

Говорят, когда Лонгин только стал Проклятым, он провёл сорок дней в блужданиях по миру без малейших попыток насытить себя кровью смертных. Хотя это испытание и приносило ему невыносимые страдания, его посещали видения, которых не знал ни один великий пророк.

Для того чтобы почтить память о его подвиге, Благословенные постятся с Нового года (1 января) до 9 февраля, когда заканчивается сорокадневный отрезок. Тем не менее, поскольку мало кто из Сородичей в состоянии продержаться без крови на протяжении пяти с половиной недель, отказ от употребления крови обычно ожидается от Благословенных только в последнюю неделю (с 3 по 9 февраля). Враги ковенанта знают, что если они хотят нанести удар по верующим Сородичам, этот период подходит для нападения как нельзя лучше.

Если Рассказчик не против этого правила, по окончании сорокадневного периода игрок получает возможность выбрать *любой* бросок, который получит эффект снова-девяť, отражающий его целеустремлённость и религиозный пыл.

Экклезия

В отличие от Апостолики, ритуалы Экклезии не обладают явными игромеханическими эффектами – даже опциональными. Они существуют лишь для того, чтобы показать желание персонажа послужить Богу и Лонгину верой и правдой.

Практически каждый такой ритуал сопровождается проповедью, которая может принимать форму как нескольких простых слов от Священника, так и пламенной речи или поучительной лекции от всех авторитетных Благословенных, собравшихся на церемонию.

Малый экзорцизм

Мир смертных погряз в грехе, и вампиру не следует в него возвращаться. Если Сородича заподозрили в слишком тесных связях с людьми, его товарищи по котерии (или другие Благословенные) могут поймать его и отвести к Священнику – а если необходимо, то даже связать и заткнуть ему рот на время всей отповеди.

Лонгинус эпуларум (Пиршество Лонгина)

Пиршество Лонгина следует сразу за Квадрагезимой и приходится на десятое февраля. Ни один Епископ, пребывающий в трезвом уме и твёрдой памяти, не станет назначать на эту ночь других церемоний, поскольку вся суть *Лонгинус эпуларум* заключается в бездумном поиске жертв и кормлении. Вампирам не только разрешается пить кровь смертных после долгого поста – им предлагается выпить столько крови, сколько они вообще в состоянии выпить. Самые ярые фанатики Ланцеа Санктум намеренно тратят Витэ на обращение к своим Дисциплинам просто затем, чтобы тотчас же напиться крови ещё одной, двух или даже десятка жертв.

Благословение Витэ

Этот ритуал напоминает простую молитву перед едой. Благословение произносит любой член котерии или самый авторитетный участник неофициальной встречи, собранной специально перед охотой. Он произносит любую подходящую речь наподобие: “О Всевышний, о Тот, кто одарил меня своим вечным проклятием, благослови это священное Витэ затем, чтобы я смог выполнить данную Тобой миссию. Аминь!”

Испытание поединком

Следует сразу оговориться: этот ритуал либо принимается местными членами Ланцеа Санктум, либо находится под строжайшим запретом. В первом случае Благословенные отводят под него специально огороженную территорию, предназначенную для решения конфликтов, которые невозможно решить другим способом. Если вампир убеждён в том, что перед ним еретик, или если у него появляются другие *оправданные* причины желать Окончательной смерти другого Проклятого, Благословенные могут оставить их вдвоём на маленьком участке земли и позволить решить вопрос раз и навсегда.

Предупреждение

Если котерия видит, что кто-то из её членов подаёт признаки инакомыслия, она может взять дело в свои руки, не привлекая Епископа. Как правило, предупреждение принимает форму физического наказания, во время которого члены котерии громко повторяют строки из святого писания. Возможно, они закатывают вампира в цемент, топят в мешке или просто как следует избивают. Разумеется, если подобное наказание не помогает, от них ожидается обращение к Инквизитору, Епископу или другому авторитетному лицу.

Огненный танец

Этот ритуал столь же прост, сколь и опасен. Вампиры разжигают костёр и прыгают через него, демонстрируя окружающим и друг другу свою убеждённость в том, что Творец не даст им погибнуть, пока они не выполнят свою божественную миссию.

Надгробная речь

Ещё один простой ритуал заключается в том, что вампиры собираются и произносят речь о Благословенном, недавно покинувшем этот мир. Как правило, отмечают его подвиги и та роль, которую он играл в обществе Благословенных.

Змеинный обряд

Широко известный последователям Толлисона, этот обряд предполагает отравление смертного ядом змеи (или, реже, смертельной дозой наркотика). Как только жертва впадает в шок, вампиры впиваются в неё клыками и пьют её кровь в надежде услышать Творца или получить пророческое видение.

Хадж

Учение Иблиса предполагает, что хотя бы один раз в столетие каждый вампир будет совершать паломничество в места, священные для его секты. Конкретная сущность подобных мест разнится от домена к домену. Как правило, вампир совершает паломничество вместе с котерией, однако самые фанатичные и упрямые члены секты могут намеренно совершать его в одиночестве.

Салят

Также известный как Намаз, этот ритуал требует от мусульманина каждую ночь находить время для пятикратной молитвы, которую он читает, обратившись в сторону Мекки.

Саум

В период Рамадана от мусульман требуется выбрать для себя один конкретный вид жертв, кровь которых до окончания поста будет единственной, которую они обязуются пить. Например, один мусульманин может решить, что он будет питаться кровью стариков, другой – кровью женщин, третий – кровью простых рабочих и так далее.

Молитва охотника

Этот короткий ритуал представляет собой простую молитву, которую вампир произносит перед охотой. В ней он подчёркивает своё подчинённое место в мире Творца и просит его об удаче, без которой он не сможет насытиться, а значит – и вернуться к выполнению своей нескончаемой миссии.

Новые ритуалы

Не следует и говорить, что Рассказчики могут придумывать новые ритуалы, включая крупные и официальные наподобие Апостолики. Например, если в вашем домене ходят истории о старейшине Хеслине, который два века назад нашёл утраченные фрагменты Завета Лонгина, а теперь почивает в торпоре, день его погружения в длительный сон (13 ноября) может считаться важнейшим праздником для всего домена.

В эту ночь все Сородичи обязаны проявить уважение к своим сирам, старейшинам и руководителям ковенанта. Как правило, такие вампиры просто охотятся на людей и приносят несколько капель их Витэ в сосуде тем, кто, по их мнению, заслуживает наибольшего почтения. Затем они слушают проповедь от своих старейшин и возвращаются в убежища.

Политика

Хотя Ланцеа Санктум и подаёт себя как духовный ковенант, сосредоточенный исключительно на обретении религиозного авторитета, его не устраивает положение одиночек и отщепенцев. В любом домене Ланцеа Санктум стремится захватить как можно больше власти – даже если формально правителем будет кто-то другой. В этом смысле

традиционный тандем Инвиктус и Ланцеа Санктум строится на желании Благословенных окружить себя ореолом идеологических лидеров, которые предоставляют бразды правления Первой знати, однако в случае несогласия с политикой Инвиктус начинают идеологическую кампанию, подрывающую авторитет их номинальных союзников.

Стоит заметить, что если местные власти (будь это Инвиктус или кто-либо ещё) отказывают Благословенным даже в столь “мягкой” форме правления, Ланцеа Санктум открывает другое лицо, превращаясь в фанатиков и инквизиторов. А это значит, что иногда – в поистине редких случаях – ковенант начинает священную войну с грешниками своего домена, не останавливаясь до тех пор, пока те не сдадутся или не сгинут все до единого. Более того, иногда с этой целью Ланцеа Санктум заручаются поддержкой легатов и паладинов из соседних доменов, с тем чтобы заполнить вражеский город своими войсками.

Если возможно, они оставляют влиятельных обитателей захваченного домена на прежних местах, заставляя их отныне выступать от лица своего ковенанта. Само собой, часто это становится только временной мерой, и в конечном счёте – возможно, спустя годы и даже десятилетия – заменяют бывших лидеров своими ставленниками. Но порой вампиры из побеждённого города начинают сами действовать в интересах Ланцеа Санктум. Они просто не видят смысла рисковать своей вечной жизнью и адаптируются к новым правилам.

Глава третья:

Ланцеа Санктум и Пляска смерти

Ланцеа Санктум всегда оставались одним из самых сплочённых ковенантов, известных миру Сородичей. Во многом этим они обязаны своей роли духовного маяка, прибежища, в котором всегда будут рады даже недавнему язычнику или отступнику. Когда Благословенные впервые встречают нового Проклятого, они мягко и практически незаметно ему намёк на то, где их можно искать, если он захочет присоединиться.

Поскольку одной из своих повседневных задач ковенант считает саморекламу (бесконечные проповеди, совершение подвигов ради домена, пренебрежение всякими рисками и так далее), такой новичок оказывается попросту неспособен забыть о существовании Ланцеа Санктум. Благословенные постоянно находятся на слуху, если даже не на виду. И если только у новичка нет реальных философских претензий к заветам Ланцеа Санктум, рано или поздно он заинтересуется этим ковенантом святых и блаженных.



Зачем вступать в Ланцеа Санктум?

Инвиктус готовы предложить неонату готовый путь к власти – однако они не способны сделать лучше *самого* неоната. Картианцы тоже могут указать путь к могуществу – но не к мудрости. Ордо Дракул рассказывают о трансцендентности, но не могут оказать духовную поддержку тем, кто уже встал на их странный путь. Что касается Колдовского круга, то неонаты чаще всего ещё не перестали считать себя людьми и не хотят иметь ничего общего с дикарями, отрезающими смертным головы во имя каких-то древних богов.

Только Ланцеа Санктум предлагают комфортный и мягкий ответ на вопрос о смысле жизни вампира. Благословенные знают, как сделать Реквием неоната праведным. А в дополнение к этому, они наделяют его самым титулом “Благословенный” – что вполне может оказать влияние на неоната, избегающего оскорбительного прозвища “Проклятый”.

С целью саморекламы многие миссионеры Ланцеа Санктум, особенно на территории Нового Света, предлагают любым желающим прочитать Катехизис – небольшую книгу с вопросами и ответами наподобие следующих:

В: Разве Ланцеа Санктум не являются религиозным ответвлением Инвиктус, созданным Первой знатью для того, чтобы управлять философскими исканиями Сородичей?

О: Нет. Инвиктус не имеет ни малейшего отношения к созданию Ланцеа Санктум. Инвиктус даже не упоминаются в предании о Лонгине Центурионе! Кроме того, Ланцеа Санктум не управляют исканиями других Сородичей.

В: Не потребует ли от меня Ланцеа Санктум воевать в своих крестовых походах?

О: Не каждый Сородич, вступивший в Ланцеа Санктум, становится Священником. Только Священник обязан подчиняться прямым указаниям руководства Ланцеа Санктум.

Миряне участвуют в деятельности ковенанта лишь до той степени, в которой считают это необходимым.

В: Не заставляет ли Ланцеа Санктум своих последователей убивать всех Сородичей, не желающих вступать в их церковь?

О: Многие Благословенные рады компании других Сородичей, поскольку хорошо понимают, что не все из них готовы посвятить свой Реквием истинным целям. В святых писаниях ковенанта ничего не сказано о жестокости и насилии. Лонгин завещал охотиться на людей без сожаления и пощады, однако нам никогда не приказывают проявлять насилие по отношению к смертным или Сородичам.

Это лишь несколько общих примеров – само собой, в книге найдутся ответы и на другие вопросы, интересующие неонатов.

После вступления в ковенант неонат неизбежно начинает меняться. Разительных изменений в его Реквиеме обычно становится только два. Первое изменение касается его нравственности. Ланцеа Санктум не призывают вампира совершать дурные поступки, однако Благословенные сравнивают охоту на смертных с охотой любого другого хищника на свою добычу. Лев, волк и коршун не переживают из-за того, что они задрали кролика или антилопу. Точно так же вампир не должен переживать из-за человека, оставленного им в переулке.

Это раньше неонат видел свой Реквием как кошмарное видение, личную Преисподнюю, вечную тюрьму, затопленную человеческой кровью. Теперь же он видит своё бессмертие как благословенное проклятие, святое изгнание, часть божественного замысла.

Ещё одно изменение касается рациональной стороны неоната. Рано или поздно он признаёт истинность заветов Лонгина. Хотя современные вампиры могут и не верить в отдельные мифы об основателе своего ковенанта, они обязаны признавать правильность его пути, мудрость его древнего замысла.

Наконец, после окончательного принятия в ковенант неонат зачастую перестаёт мысленно отделять себя от Ланцеа Санктум. В его глазах, он не “принадлежит” к какой-то крупной организации верующих и пророков. Нет, это Ланцеа Санктум становится частью него самого. Он и есть Ланцеа Санктум.



Котерии

В отличие от многих других Сородичей, Благословенные не просто не избегают создания котерий, целиком состоящих из неонатов, но и способствуют их формированию.

Если новичок, лишь недавно вступивший в Ланцеа Санктум, *уже* состоит в котерии, лидеры организации позволяют ему остаться с друзьями. Тем не менее, если они почувствуют, что неонат жертвует своими религиозными принципами (или просто отсутствует на очередной духовной церемонии) ради благополучия котерии, они будут вынуждены вмешаться. В доменах с действительно сильной властью Ланцеа Санктум новичка могут даже заставить связать себя круговым Винкулумом с членами *другой* котерии, принадлежащей уже проверенным членам ковенанта.

Роли неонатов

Типичными ролями неонатов в Ланцеа Санктум считаются следующие:

Боец: безусловно, никому в ковенанте не нужно, чтобы хоть кто-нибудь из его членов погиб при защите или захвате домена, однако рисковать вечной жизнью старейшины или даже служителя было бы ещё хуже.

Слуга: будь это архивист, водитель или менеджер, призванный управлять бизнесом и другими делами более занятого Благословенного.

Пешка: хотя границы, отличающие этого неоната от простого слуги и бойца, довольно туманны, иногда члены ковенанта не видят другого выхода, кроме как сделать неоната козлом отпущения в их крупной политической игре.

Послушник: неонат, в котором старейшины видят огромный, но ещё слабо реализованный потенциал. Такой неонат помогает Жрецам или даже более важным деятелям ковенанта при проведении церемоний и иногда берёт на себя организацию простых ритуалов. Когда придёт время, послушник сам станет Жрецом – и, возможно, выберет себе другого послушника.

Апостол выступает в роли гонца и вестника, иногда даже странствующего за пределы домена для передачи ценных сообщений или реликвий. Именно апостолы предупреждают местных Сородичей о незапланированных собраниях Благословенных, появлении смертных охотников или недовольстве Архиепископа поведением тех или иных обитателей города. В редчайших случаях апостолов собирают в целые котерии, которые выполняют по-настоящему сложные миссии наподобие транспортировки старейшины из павшего города в другой, более просветлённый домен.

Прозелит: миссионер, принадлежащий к другому ковенанту, однако почувствовавший прикосновение Господа (или Лонгина) при посещении той или иной церемонии Благословенных. Прозелиту предлагают рассказать о своём открытии другим Сородичам. Как правило, после этого он сам становится членом Ланцеа Санктум. Большинство прозелитов начинают свои рассказы со слов наподобие: “Я никогда не думал, что меня может заинтересовать философия Ланцеа Санктум, однако Завет Лонгина наделил мой Реквием новым смыслом”.

И наконец, существует целая плеяда безымянных ролей наподобие неонатов, которых Обратили специально для того, чтобы сделать членами ковенанта. Например, это может произойти в том случае, если представители Ланцеа Санктум видят многообещающего союзника в лице смертного проповедника или святого. Стоит отметить, что в целом ковенант негативно относится к самому факту Обращения, а потому перед тем, как сделать такого человека вампиром, потенциальный сир должен спросить разрешения у своих духовных наставников. Его всё равно будет ожидать наказание за нарушение Второй Традиции, однако считается, что он жертвует частью своей души ради процветания ковенанта. В каком-то смысле этот “священный грех” может даже помочь Сородичу вырасти в глазах своих братьев по ковенанту.

Разумеется, неонат, Обращённый подобным образом, может и не захотеть примыкать к Ланцеа Санктум, однако чаще всего у него просто нет выбора. Речь даже не о том, что ему не дают переметнуться к другим Сородичам – дело всего лишь в том, что такой вампир

чувствует, что его Обратили ради великой цели. Он чувствует себя *нужным*. Мало в каком ковенанте его будет ожидать такое же уважение с первых же ночей его новой жизни.

Роли служителей

Служители играют совершенно другие роли в рядах ковенанта. Прежде всего следует отметить, что именно они образуют основной костяк организации. Неонатов может быть больше физически – но они не обладают влиянием, знаниями и решительностью служителей. Что касается старейшин, то они играют роли руководителей и нечасто занимаются еженощной деятельностью. Таким образом, стереотипное поведение Благословенных ярче всего проявляется в поведении служителей ковенанта.

Священники и политики: В первую очередь следует понимать, что это действительно одна роль. Ланцеа Санктум правят через воздействие на духовные и философские искания других вампиров. Лидер Ланцеа Санктум будет скорее Архиепископом, чем Князем. Он будет Отцом-настоятелем, а не Президентом.

Для того чтобы подчеркнуть разницу между своими лидерами и руководителями других ковенантов, служители Ланцеа Санктум часто одеваются соответственно. Они носят церковные облачения, будь то богато украшенные костюмы и витиеватые одеяния или более консервативная одежда пастора-фундаменталиста.

Советник: Если другие старейшины доверяют мудрости Ланцеа Санктум, они могут попросить одного из Благословенных стать их советником. Стоит заметить, что даже если подобный советник ничего не замышляет против своего господина, он вполне может давать ему весьма спорные рекомендации, которые понемногу будут вести того к принятию заветов Лонгина и вступлению в ряды Благословенных.

Проповедник и миссионер: Каждый опытный член Ланцеа Санктум хранит в голове десятки, если не сотни аллегорических историй, повествующих о тех или иных проблемах, с которыми неизбежно сталкиваются Проклятые. Для служителя не составит проблемы использовать ранее выученную историю как готовый шаблон, который он может слегка изменить, чтобы он лучше отражал суть текущих проблем в метафорическом виде.

Крестоносец: Эта роль целиком совпадает с одноимённым званием. Крестоносец редко способен изменить духовный мир другого вампира, однако он может обеспечить защиту другого Благословенного и не побоится выступить даже против свирепого оборотня, если такова будет воля Лонгина. Примечательно, что руководство Ланцеа Санктум старается не афишировать деятельность Крестоносцев – и когда Благословенные объявляют войну другому местному ковенанту, окружающие с удивлением обнаруживают, что у Ланцеа Санктум намного больше бойцов, чем они могли предполагать.

Инквизитор: Пусть никто не забудет Ночь ста мучеников и предателя из Чёрного аббатства! Задача Инквизитора состоит в том, чтобы вовремя заметить сомнение в глазах другого Благословенного – и принять меры, прежде чем для него станет уже слишком поздно.

Знатоки Фивейского чародейства: Ланцеа Санктум строится на идее о том, что секрет Фивейского чародейства можно передавать лишь по доброй воле. Каким бы опытным ни был Сородич, он не может просто явиться к старейшине или служителю и потребовать, чтобы его научили новому ритуалу (в таких случаях просителю обычно отказываются приблизительно такими словами: “Нет, потому что ты не нуждаешься в этих знаниях”). Служитель должен сам решить вознаградить неоната за службу знанием нового ритуала.

Исповедники: Ланцеа Санктум не гневается на тех, кто нарушил их заповеди. Они просто усаживают их перед собой (если нужно, связанными) и объясняют им, в чём состоит их грех и как его можно исправить.



В чём исповедуются чудовища?

Ланцеа Санктум не беспокоится по поводу "грязных мыслей" и других мелких проступков. Когда Благословенный идёт исповедаться, обычно это значит, что он совершил одно из подобных нарушений – или их близкий аналог.

- Вампир пощадил жертву, поскольку испытывал чувство вины.
- Благословенный долгое время проговорил со смертным, даже не намереваясь испить его крови.
- Сородич определённое время присматривал за своими смертными родственниками.
- Нарушитель не помешал другому вампиру Обратить смертного.
- Вампир пощадил известного диаблерика.
- Грешник позволил смертным заметить себя, когда он питался кровью одного из них.
- Вампир ел человеческую пищу.
- Грешник впал в безумие из-за проблем, которые должны мало интересовать Благословенного.
- Вампир усомнился в существовании Бога.

Хорошая сцена исповеди может вознаградить игрока трёхочковой скидкой на приобретение следующего уровня Человечности – и да, эта скидка останется в силе, даже если протагонист исповедается в своих *сожалениях* о необходимости вредить смертным. Помните, что Человечность отражает не столько "приятность" и "доброту" персонажа, сколько его умение выдавать себя за человека. Благословенные, обладающие высокими уровнями Человечности, часто умеют вести себя как *жестокие* люди.



Роли старейшин

Человеческому сознанию трудно даже представить, как мыслит создание, выживавшее в бесконечной ночи больше нескольких сотен лет. Пока неонаты пытаются вообще взять в толк, как им освоить типичную деятельность вампиров – охоту, вечную маскировку, борьбу со Зверем, – и пока служители пытаются разобраться, как им вести свой Реквием – чьей заручиться поддержкой, какие задачи поставить, какие планы реализовать, – старейшины думают о фундаментальных вопросах загробного бытия. Почему существуют вампиры? Почему они жаждут Витэ? Почему они получили именно такое Проклятие?

Разумеется, более молодые Сородичи могут задаться этими вопросами, но у них хватает и *другой* деятельности. У старейшин же остаётся лишь поиск ответов на эти загадки. Старейшины Благословенных поистине одержимы подобными вопросами. Они верят, что Бог поручил им важную миссию, но они пытаются узнать о ней больше.

Экклезиаст: Такой вампир снимает с себя все важные полномочия, а порой отказывается даже от проведения ключевых ритуалов (Апостолики). Известны даже Архиепископы и Кардиналы, отказывавшиеся от своих заидных должностей с тем, чтобы посвятить Реквием личному духовному очищению.

Святой: Этот старейшина не просто следует Лонгину – он уже сравнялся с ним по уровню своей преданности Творцу и презрения к человеческим жизням. Он стал физическим воплощением заветов Лонгина, и его действия, речи или намёки на долгие годы становятся предметом жарких споров среди Благословенных.

Диалектик: Благословенные не глупы. Они понимают, что в их догматах присутствуют определённые несоответствия и лазейки. Для того чтобы устранить их, некоторые старейшины выступают в роли диалектиков – риторов и теологов, которые задают друг другу вопросы о самых спорных частях философии Ланцеа Санктум, а затем находят на них ответы.

Грандмастер: Такой Сородич организует войны с другими ковенантами и годами, если не десятилетиями планирует каждый новый ход в этой древней, кровавой игре. Печальная истина о Грандмастерах заключается в том, что многие из них разжигают войны просто от скуки, не зная, как ещё вселить чувство азарта в своё молчаливое сердце.

Внешний мир

Ордо Дракул

Несмотря на разницу в своей идеологии, Ланцеа Санктум нередко вступает в союзнические отношения с Ордо Дракул. Последователи Дракулы задают правильные вопросы и не хотят посвящать свой Реквием бесцельному социополитическому противостоянию. Они стремятся стать чем-то большим и совершить что-то значимое в этом мире.

Проблема заключается в том, что Драконы не верят в Бога или хотя бы не признают задачи, поставленной перед ними Творцом. Некоторые из Драконов и вовсе хотят достичь богоподобия, что не слишком-то хорошо уживается с представлениями Благословенных.

Как правило, Благословенные хвалят Драконов за вдумчивый подход к своему Реквиему, заодно пытаясь понять, как эти еретики получают божественные дары, которыми Господь не наделяет даже самых преданных своих слуг.

Больше того: Благословенные могут заручиться поддержкой Драконов в поисках важных ответов на свои личные вопросы. Например, далеко не одно Гнездо Вирма предположительно *может* являться руинами Чёрного аббатства, а потому руководство Ланцеа Санктум может спонсировать изучение этих Гнёзд с правом вмешательства в исследования Ордо Дракул.

Само собой, когда Ордо Дракул пытаются занять в городе доминирующее положение и затмить свет учения Лонгина своими трансцендентальными воззрениями, ничто не мешает Ланцеа Санктум объявить на Драконов охоту.

Колдовской круг

Если Драконы лишь сомневаются в учении Лонгина, Аколиты исповедуют философию, полностью противоположную мировоззрению Благословенных. Эти еретики и язычники наслаждаются своей новой жизнью. Они отрицают существование бога, но верят в богов и духов, которых любой здравомыслящий Сородич должен считать либо злыми, либо попросту ложными.

Конечно, между язычниками и Благословенными могут сложиться хорошие *личные* отношения. Мирный Аколит, не пытающийся конкурировать с Ланцеа Санктум на социополитическом поприще и выращивающий прекрасные сады из мандрагор, может показаться местным Благословенным хорошим союзником – или просто глупцом, который нисколько не угрожает нравственной чистоте здешних Проклятых.

Возможно даже сотрудничество между этими ковенантами: например, далеко не в одном городе Аколиты помогают Благословенным свергнуть ещё более недостойных вампиров.

Однако в целом отношения между двумя ковенантами часто приобретают как минимум настороженный, если не военизированный характер.

Инвиктус

Первая знать всегда дополняла Ланцеа Санктум на всех фронтах, не занятых Благословенными. Инвиктус правят Сородичами в открытую. Ланцеа Санктум вносят корректировки в их действия, управляя желаниями и стремлениями других Проклятых.

Увы, почти в каждом домене наступает ночь, когда Первая знать и Благословенные понимают, что власть придётся сосредоточить в руках одного абсолютного правителя – в таких случаях бывшие союзники обращаются друг против друга, забывая о тех благах, которыми они могут взаимно обогатиться в случае сотрудничества.

Случалось так, что в стремлении свергнуть своих ключевых соперников Благословенные обращались за помощью даже к еретикам из Колдовского круга или глупцам из Картианского движения.

Картианское движение

Благословенные не понимают конечной цели Движения. Зачем играть в смертных? Зачем внедрять новые политические элементы в систему правления, которая прекрасно работает уже несколько тысяч лет? Как можно наслаждаться Реквиемом, если у него нет сакрального смысла?

Вместе с тем, Картианцы редко мешают Благословенным, а порой даже интересуются их философией. Даже когда Картианцы добиваются господствующего положения в городе, они далеко не всегда приносят ущерб политической базе Ланцеа Санктум, позволяя Благословенным действовать так же, как они действовали при Инвиктус.

Более того, многие Благословенные рассматривают Картианцев как потенциальных рекрутов. Они зазывают их на свои церемонии или даже простые беседы в Элизиуме в расчёте на то, что когда Картианцам надоест изобретать колесо, они обратятся к более ценным вопросам Реквиема.

Кроме того, в редких доменах, отмеченных нежеланием Первой знати союзничать с Ланцеа Санктум, Благословенные могут заключить с Картианцами те же неофициальные соглашения, которые члены Ланцеа Санктум обычно предлагают Инвиктус. В таких ситуациях Картианское движение получает союзников, которые помогут им свергнуть Инвиктус; Благословенные же приобретают друзей, которые будут заниматься вопросами политического управления, позволяя Ланцеа Санктум сосредоточиться на духовных вопросах.

Отстранившиеся

По меткому выражению одного из старейшин Нью-Йорка, “отстранившиеся не примкнули к Ланцеа Санктум лишь потому, что мы недостаточно постарались”. В целом это утверждение характеризует отношение Благословенных к независимым Сородичам по всему миру.

В доменах с солидной численностью Благословенных (и потенциальных рекрутов из числа Картианцев) Ланцеа Санктум не слишком заинтересованы в том, чтобы зазывать к себе отстранившихся. Тем не менее, в городах, в которых Благословенные испытывают нехватку рекрутов, руководство организации часто приказывает своим членам как можно мягче обходиться с независимыми Сородичами и даже специально разыскивать их для формирования тёплых, доверительных отношений.

Иногда независимым даже позволяют делать то, чему позавидовали бы сами Благословенные: их могут отпустить после нарушения Традиции, пригласить на тайную церемонию, защитить от преследователей или позвать на охоту в угодьях старейшины. Всё это делается в расчёте на ответные жесты со стороны независимого вампира *в дальнейшем*. В лучшем случае он присоединится к Ланцеа Санктум. Однако Благословенных вполне устроит, если он вступит в ряды другой организации Проклятых, но сохранит тёплые отношения с их ковенантом. Возможно, он даже отправится в соседний домен, где выступит в роли их информатора.

И разумеется, если независимый вампир начинает злоупотреблять гостеприимством Благословенных, его прогоняют — или даже устраняют при помощи пары Легатов и Крестоносцев.

Оборотни

Другие мистические обитатели Мира Тьмы всегда представляли собой загадку для Благословенных, однако одно для Ланцеа Санктум ясно как Божий день: у этих созданий нет своей роли в плане Творца.

Если бы это было так, Владыка открыл бы тайну их существования Лонгину и назвал бы их друзьями вампиров. Что касается непосредственно оборотней, они помогают Ланцеа Санктум запугивать смертных, но делают это без всякой попытки научить

человечество мудрости. Нет, они просто кормятся мясом смертных или превращают их в других оборотней, наделяя их проклятием, не имеющим никакого смысла – в отличие от Реквиема Благословенных.

Поскольку Люпины никогда не были людьми в строгом понимании этого слова, Благословенные стараются не пить их кровь и не преподавать им своих уроков. Благословенный, подсевший на кровь Люпинов, отклоняется от своего предназначения, хотя это и не считается настоящей ересью.

Редкие случаи взаимодействия оборотней и Ланцеа Санктум образуются лишь в ситуациях, в которых обеим фракциям необходимо достичь общей цели. Тем не менее, куда чаще оборотни вступают в союз с Благословенными только благодаря личным доверительным отношениям. Например, Священник мог знать оборотня ещё в своей смертной жизни – или оборотень ещё давно согласился стать тайным агентом Ланцеа Санктум, несущим смерть всякому, кто открыто выступит против Благословенных в Элизиуме.

Маги

Многие представители ковенанта считают магов еретиками, которые практикуют запретные ритуалы, однако факт остаётся фактом: смертные заклинатели всё равно остаются *людьми*, а значит, им требуются те же уроки, что у другим представителям человеческой расы.

В тех редких случаях, когда эти две фракции заключают союз, они стремятся достичь общей цели примерно по тем же принципам, по которым Благословенные сотрудничают с Ордо Дракул. Например, если маги нашли таинственное сооружение, в котором они видят руины атлантического храма, а Благословенные – развалины Чёрного аббатства, вампиры и маги могут объединиться в попытке узнать, что на самом деле скрывают глубины этого таинственного строения.

Глава четвёртая:

Фракции и родословные

Уже в первые годы, последовавшие за потерей Монахуса и его Аббатства, Ланцеа Санктум стали разваливаться на огромные, монументальные идеологии, которые могут как взаимодействовать друг с другом примерно на том же уровне, на котором сотрудничают представители Православной и Католической Церкви, так и вступать друг с другом в кровопролитные войны, напоминающие ночной вариант Крестовых походов.

Всё это не могло сказаться на единстве всего ковенанта, который сегодня представлен одним центральным учением и огромным списком более частных традиций – и, разумеется, ересей.

Кроме того, ковенант разделяется на большое количество общих идеологий, не связанных непосредственно с фракциями и учениями. Используйте приведённую здесь информацию только как ориентиры. Не стесняйтесь вводить в игру новые идеологии или вносить кардинальные изменения в старые. Это просто примеры, подсказки и зарисовки. Каким будет выглядеть в игре тот или иной вариант Ланцеа Санктум, определяете только вы.

Консерваторы

В мире нет истины кроме той, что была описана в книгах Монахуса. Или, может, другого пророка. Какой бы книги, идеологии и Учения не придерживались консерваторы, они твёрдо убеждены, что они – единственные из Благословенных, кто правильно понимает цель своего ковенанта.

О нет, консерваторы не глупы – они прожили уже слишком долго, чтобы позволить себе быть недалёковидными. Они не станут набрасываться на своих религиозных соперников в Элизиуме просто потому, что не превратно понимают заветы Лонгина. У тех, кто не слушает их сегодня, ещё будет шанс опомниться и вернуться к истинной вере.

Другое дело, что если местные Благословенные объявят еретиками их самих, они ответят когтями, клыками и самыми агрессивными ритуалами Фивейского чародейства.

Унификаторы

Эти Сородичи хотят мира среди Благословенных. Бог только один – и Ланцеа Санктум тоже должны быть едины. Они пытаются убедить других Благословенных принимать точки зрения своих идеологических соперников. Разумеется, когда они приходят к власти, они стараются поскорее сместить всех экстремально настроенных радикалов с важных должностных позиций и объединить Благословенных насильно. Пусть их не любят – однако как ковенант Ланцеа Санктум должны быть едины.

Неореформаторы

Вампиры, которых принято называть Неореформаторами, куда больше напоминают Картианцев, чем традиционных последователей Лонгина. Они верят в конечную цель своего бытия и согласны с тем, что пишет Монахус – однако они считают, что древность есть древность, а в современности им нужны более эффективные правила и традиции.

В сущности, они отрицают любые *догмы*, считая, что вампиры неспособны постичь волю Лонгина так же, как они неспособны понять Божественный замысел. Даже книги Монахуса они воспринимают как правильные метафоры, а не своды законов. Любой догмат вреден по своему определению. Некоторые из этих Сородичей заходят достаточно далеко, чтобы вообще провозгласить учение Лонгина *философией*, а не религией.

Нефешисты: Аскеты

Прозванные одновременно Аскетами, Нефешистами и Голодными (не говоря о частных прозваниях наподобие Нищенствующего ордена), эти Благословенные отказываются от материальных благ, должностных позиций и прочих ресурсов, к которым стремится стереотипный Сородич.

Даже на игровом уровне Нефешисты стараются избегать приобретения третьего уровня Статуса в ковенанте (а иногда и в других организациях), высоких значений Ресурсов или Убежища, а также каких-либо показателей Слуг. С другой стороны, игрокам рекомендуется вкладывать очки опыта в развитие Дисциплин, Самообладания и Решительности.

С повествовательной точки зрения Нефешисты нередко бродят между городами Проклятых, рискуя своей вечной жизнью с одной простой целью: вдохновить других Благословенных и Проклятых примером своей абсолютной жертвенности и наставить их на путь истинный делом, а не словами.

Хотя философия Нефешистов может разниться от котерии к котерии, чаще всего при вступлении в орден они приносят шесть обетов: обет **одиночества**, призывающий их взаимодействовать с другими вампирами только в случае крайней необходимости, обет **голода**, призывающий пить кровь только в таком объёме, который необходим для решения сиюминутных задач, обет **изнурения**, заключающийся в отказе от какого-либо комфорта, обет **равенства**, называющий всех вампиров глупцами и потому призывающий ни в одном из них не видеть учителя, не способного на ошибку, обет **бдения**, неочевидное название которого скрывает призыв делиться со всеми встреченными Благословенными информацией о своих наблюдениях в других доменах, и обет **вмешательства**, позволяющий использовать любые методы для разрыва отношений между вампирами и людьми.

Лишённые строгой иерархии, Нефешисты, однако, используют небольшое количество титулов, позволяющих им оценивать заслуги друг друга перед Творцом. **Янак** (во множественном числе **Янаким**) прожил в мире Сородичей меньше года и одной ночи, а потому не имеет права что-либо советовать другим Благословенным. Он только учится понимать волю Господа и обязан посвятить свой Реквием наблюдению за окружающим миром.

Гамаль считается уже более опытным Благословенным, поскольку прожил в мире Сородичей больше пяти лет и пяти ночей.

Ца'ах не просто провёл пятилетний (а зачастую более длительный) Реквием: за последние пять лет и пять ночей он ни разу не нарушил ни одного из своих обетов.

Наконец, **Зеб** заслужил уважение других Нефешистов вне зависимости от того, чем он обязан такой репутации. Этот титул носит номинативный характер и в сущности не означает ничего, кроме абстрактного уважения со стороны окружающих: “Куда ты держишь свой путь, о великий Зеб?”



Нефешизм как родословная

Если вы хотите изобразить Нефешистов как родословную, слово “Аскет” станет их прозвищем, родным кланом – Гангрел, а Династическими Дисциплинами – Ясновидение, Нахдад, Превращение и Соппротивление. Разумеется, уникальная Дисциплина Нахдад будет рассмотрена далее в этой книге.

Слабость такой родословной заключается в том, что Аскеты лишаются доступа к Нахдаду, как только приобретают хотя бы одно очко Стада, Статуса в Городе, СЛуг, Ресурсов или Убежища. Более того, если персонаж *осознанно* остаётся в определённом городе больше одной ночи, он начинает утрачивать по очку Воли в каждую последующую ночь. Он не имеет права вернуться в этот город в пределах одного года и одного дня, иначе потеря Воли возобновится, и годовой “счётчик” начнётся заново.



Прозелиты: Вестники Лонгина

Некоторые Благословенные живут только затем, чтобы нести учение Лонгина из домена в домен. Они не только несут слово Тёмного пророка тем, кто его не слышал, но и возвращаются к их убежищам, чтобы проверить искренность, с которой они восприняли догму Лонгина.

Они не из тех, кто готов терпеливо ждать, пока неофит привыкнет к новым обязанностям. Часто они появляются в тёмных переулках и прерывают охоту других вампиров, чтобы прочитать им очередную лекцию. Иногда это создаёт проблемы для них самих, однако, учитывая фанатизм этих Сородичей, куда чаще это становится проблемой для их жертв.

В сущности, многие из них стараются изолировать свою жертву или заставить её за совершением преступления, чтобы у неё было больше поводов слушать слово Пророка.

Экзорцисты

Хотя эту секту трудно назвать многочисленной, некоторые из Благословенных сосредотачиваются на изгнании чудовищ, не имеющих места в Божественном замысле. Они нападают на оборотней, пытаются отнять колдовские способности у Пробуждённых и изгоняют призраков, задержавшихся в мире плоти и крови.

Обширные знания о сверхъестественном мире, которые они накапливают за годы странствий, иногда приводят к интересному парадоксу. Для того чтобы избавить домен от одних чудовищ, они могут натравить на них другую сверхъестественную расу... после чего избавиться от неё руками третьей мистической силы.

Богоборцы

Исход 15:11 гласит: “Кто, как Ты, Господи, между богами? Кто, как Ты, величествен святостью, досточтим хвалами, Творец чудес?” – что, по мнению Богоборцев, означает признание существования других богов. Богоборцы хотят ослабить этих созданий, претендующих на престол Создателя, уничтожая как духов или других могущественных обитателей Мира Тьмы, так и их заблудшую паству.

Монахи

Хотя этих Благословенных трудно назвать единой “идеологией”, они отличаются от других тем, что живут вдаль от обычных доменов, образуя тайные монастыри в катакомбах, развалинах, крепостях и даже буквальных монастырях. В современных городах они могут селиться на заброшенных фабриках и складах или даже прятаться среди коттеджей на окраине мегаполиса.

Родословные

Икарийцы

Мой сир правит этим городом уже несколько сотен лет. Когда он отправится в благородный торпор, я заменю его на этом посту. Подумай об этом в следующий раз, когда захочешь повысить на меня голос.

Девиз Икарийцев во многом говорит сам за себя: “Икарийцы служат посредством правления”. Эта династия зародилась ещё во времена Чёрного аббатства – или, точнее, сразу после него, когда некий предатель Дэва убил и диаблеризовал её прародителя Икария – Архиепископа, помазанного самим Монахусом. Потомки Архиепископа выследили и убили изменника, после чего поклялись, что будут поддерживать мир и порядок в своих доменах.

С тех пор они распространились по всему Средиземноморскому бассейну, превратившись в самую буквальную королевскую династию Проклятых. К пятнадцатому и особенно семнадцатому столетию они заменили своими ставленниками столько Князей и Регентов, что другие Сородичи (включая их братьев из числа Благословенных) подняли бунт и объявили Икарийцев еретиками, ослеплёнными своей бесконечной властью.

С тех пор Икарийцы перестали вести себя столь явно. Они научились скрываться среди Сородичей, почти никогда не раскрывая им свою подлинную природу и генеалогию. И несмотря на мятеж, поднятый ещё три с лишним века назад, в Средиземноморье до сих пор остаются домены, находящиеся целиком во власти потомков Икария.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Наследники (иногда Святые наследники)

Ковенант: Корни этой династии так глубоко уходят в историю Ланцеа Санктум, что у Наследника должны быть чрезвычайно веские причины на уход из священного ордена Ланцеа Санктум.

Создание персонажа: Любой Икариец делает основную ставку на Социальные Атрибуты, Решительность и высокие показатели Воли. Практически в обязательном порядке они осваивают искусство Запугивания, Убеждения, Коммуникабельности и Политики. Поскольку хороший лидер должен быть эрудирован, многие из них отличаются развитым Образованием и соответствующими Преимуществами. Очевидно, что ни один успешный Икариец не станет обходиться без Статуса в Городе и Ковенанте, Контактных Слуг и Ресурсов – не говоря о повышенной Силе крови.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Упорство, Соппротивление

Слабость: Икарийцы полны амбиций, которые мешают им наслаждаться мелкими победами, которыми усеян их путь к подлинному величию. Добродетель восстанавливает им только половину Воли, а сон не восстанавливает её вообще (поскольку вампир убеждён, что только потратил время на отдых вместо того, чтобы двигаться дальше).

Организация: Икарийцы поддерживают друг с другом как можно более тесные контакты, считая себя одной аристократической династией. В некоторых регионах все представители родословной из разных доменов собираются на встречу раз в пятьдесят лет. В других городах они могут созывать общий сбор буквально раз в год.

Умертвители плоти

Я согрешил и должен покаяться.

Я согрешил и должен покаяться. Я согрешил и должен покаяться.

Как и потомки Икария, Флагеллянты возникли в первые годы после потери Аббатства. Их прародитель, сегодня уже неизвестный Дэва, так сильно скорбел по Монахусу, которого он безуспешно пытался защитить от опасностей, что стал искать искупления в умерщвлении своей плоти.

Это стремление так плотно впечаталось в его разум, что передалось даже его потомкам. Его наследники испытывают почти непреодолимое желание наказывать себя великой болью каждый раз, когда они допускают ошибку или грешат против воли Творца. По их убеждению, чем большее их телу, тем чище становится их душа. Некоторые Сородичи, в том числе и среди Благословенных, считают их опасными безумцами – но хватает и тех, кто видит в их бесконечном стремлении к боли признаки истинной святости.

Родной клан: Дэва, однако примкнуть к родословной может любой Сородич, обладающий Силой крови 4 и выше

Прозвище: Флагеллянты

Ковенант: Зародившиеся ещё в те времена, когда дорога к Чёрному аббатству не заросла окончательно, Умертвители плоти всегда обладали единственной тесной связью – с Ланцеа Санктум. В последнее время эти вампиры начали присоединяться и к другим ковенантам, однако истинные Флагеллянты считают их отступниками, не заслуживающими ни малейшей пощады.

Создание персонажа: В отличие от многих других родословных, Умертвители плоти не видят необходимости в каких-либо навыках и искусствах, помимо банальной стойкости. Таким образом, единственное, что от них требуется, заключается в наличии повышенных Защитных Атрибутов: Выносливости, Самообладании и Решительности.

Династические Дисциплины: Истязание + любые Дисциплины родного клана (обычно Дэва)

Слабость: Для того чтобы вкладывать Волю в пределах ночи, Флагеллянт должен причинить себе боль. Обычно это принимает форму проверки Решительности + Холодного оружия без учёта Защиты. Кроме того, если Флагеллянт утрачивает очко Человечности, он получает штраф -1 ко всем действиям до тех пор, пока не нанесёт себе урон (любого характера), равный очкам Здоровья. Считайте это продолжительной проверкой Решительности + Холодного оружия, во время которой каждый бросок занимает час. С другой стороны, по усмотрению Рассказчика такое сильное раскаяние может помочь персонажу избавиться от психических отклонений.

Организация: В большинстве городов, служащих домом хотя бы нескольким членам династии, Умертвители плоти служат своему лидеру, известному как Аббат. Несмотря на почётный титул, Аббат должен следовать всем заповедям своей родословной и не давать себе спуска даже за самые ничтожные прегрешения.

Оситы

О, вот оно! Ты это видел?

В её глазах, в самый последний момент... Поразительно!

Никто не помнит, как появилась эта зловещая некромантическая династия, однако сегодня важно только одно: Оситы буквально одержимы феноменом смерти. Они считают смерть единственным даром, которым их обделил Господь. Они проводят долгие ночи, если не годы за изучением трупов, кладбищ, моргов и склепов в попытке узнать хоть что-то о смерти – и о загробной жизни, которая следует сразу за ней.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Костяные монахи

Ковенант: Хотя Оситам свойственна вера в Бога, как и экстремальные философии Ланцеа Санктум, многие из них не считают себя Благословенными и легко сходятся даже с Аколитами или, немного чаще, Драконами.

Создание персонажа: Костяные монахи относятся к смерти, времени и другим загадкам с таким неподдельным интересом, что постоянно развивают Ментальные Характеристики наподобие Интеллекта, Медицины, Расследования и Оккультизма. Если Оситу приходится действовать незаконными методами, он может обладать повышенными уровнями Кражи и Скрытности.

Династические Дисциплины: Стремительность, Ясновидение, Затемнение, Мemento Мори

Слабость: Кровь, поглощённая Оситом у смертных, неравномерно распределяется по их телам, придавая их коже неприятный синеватый оттенок. Она скапливается в стопах и кончиках пальцев – или в спине, когда они погружаются в дневной сон. Для того чтобы

использовать хоть одно очко Витэ в пределах сцены, Осит должен вложить одно очко Витэ, просто чтобы разогнать кровь по своему организму. Для пробуждения с наступлением темноты Осит также вкладывает сразу два очка Витэ.

В дополнение ко всему, кровь гниёт у них в организме, мешая восстановлению тканей. Одно очко Витэ позволяет Оситу убрать лишь один пункт тупого урона. Для устранения одного очка летального урона требуются сразу два пункта Витэ.

Организация: Как и многие некроманты, Оситы предпочитают работать в одиночестве. Только в редких случаях они могут заключать друг с другом союзы, работая в парах.

Глава пятая:

Дисциплины и ритуалы

Упорство

При всей своей уникальности Дисциплина Икарийцев чрезвычайно проста. Она лишь повышает Решительность персонажа из сцены в сцену – и чем больших значений Упорства достигает протагонист, тем большую веру он обретает в себя и праведность своего правления.

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Каждое очко Упорства повышает Решительность персонажа на один уровень. Обратиться к этой способности персонаж может только один раз за сцену. Учтите, что повышение Решительности развивает и Волю протагониста до максимального значения 10. Тем не менее, *первыми* Икариец тратит свои очки Воли. Отмечайте их слева направо: к мистическому объёму Воли он обратится только в том случае, если у него не останется собственной.

Мemento Мори

• Сумеречный взор

Цена: 1 очко Витэ

Осит видит (однако не слышит, не чувствует и не ощущает на тактильном уровне) призраков и других созданий, пребывающих в состоянии Сумрака. Тем не менее, поначалу он способен заметить только самых крупных существ. Считайте, что Ранг подобных созданий должен быть *обратно пропорционален* значению Мemento Мори вампира.

Иными словами, на первом уровне этой Дисциплины он может видеть мощнейших духов и призраков, обладающих Рангом 5. На втором он сможет видеть и сущностей, обладающих Рангом 4. Только на пятом уровне Мemento Мори он станет различать силуэты созданий, обладающих первым Рангом.

Если привидение прячется, Рассказчик вправе потребовать броска наподобие Сообразительности + Самообладания или Интеллекта + Оккультизма.

Кроме того, проверка Сообразительности + Оккультизма + Мemento Мори позволяет Оситу изучить оживших покойников (наподобие зомби) и понять, движутся ли они по собственной воле или под воздействием какого-нибудь неведомого заклинания.

•• Совет мертвеца

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Убеждение + Мemento Мори

Осит убеждает труп мёртвого человека ответить ему на один вопрос за каждый успех, полученный при обращении к этой способности. Простые вопросы не требуют никаких бросков. Более сложные позволяют игроку пройти проверку на Интеллект, Сообразительность и Ментальные Навыки *самого трупа* (точнее, смертного, которым он был когда-то), с тем чтобы он попытался вспомнить нужную информацию.

Даже если бросок не приносит успехов, проверка засчитывается за один ответ.

••• Кисть смерти

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Прикосновение к коже Осита причиняет жертвам сильнейшие муки. Всякий, кто просто коснётся Костяного монаха, должен пройти проверку Самообладания + Силы крови против Внушительности + Оккультизма + Мemento Мори, утрачивает очко Воли из-за видений смерти, наполняющих его разум.

Если Осит наносит удары голыми руками, его рукопашные атаки наносят аггравированные повреждения.

До окончания сцены тело Осита выглядит как живой труп. Проверки, связанные с общением со смертными, ограничиваются одним дайсом.

•••• Кровь из костей

Осит способен вытягивать Витэ, вгрызаясь в кости. Размер самой кости здесь неважен: считайте, что максимальное количество Витэ в останках равно Размеру животного или человека при жизни. Например, если Осит находит лишь недогнившую половину собаки (обладавшей Размером 4 при жизни), из её трупа он вытянет максимум 2 очка Витэ.

Цена: 1 очко Воли

Учтите, что если вампир не может питаться кровью животных или людей, он не сможет получить насыщение и от их костных тканей.

В дополнение ко всему, проверка Решительности + Расследования + Мemento Мори позволяет похитить вместо Витэ очки определённого Навыка, которым покойный обладал при жизни. В случае исключительного успеха персонаж восстанавливает очко Витэ.

••••• Некроз

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Медицина + Мemento Мори – Выносливость жертвы

Осит обрушивает на тело жертву разрушительную энергию самой смерти. Живые создания (включая сверхъестественных обитателей Мира Тьмы) получают по очку летального урона за каждый успех. Сородичи и Гули сначала теряют по очку Витэ: урон они получают только в том случае, если Витэ уже не осталось, а Осит получил больше успехов.

Нахдад

В отличие от большинства Дисциплин, Нахдад не делится на отдельные способности, но обладает сразу тремя базовыми эффектами. Эти эффекты считаются постоянно активными: персонажу не нужно тратить на обращение к ним ни Волю, ни Витэ.

- **Чутьё скитальца:** Каждый уровень Нахдада добавляет +1 дайс к проверкам Выживания. Вампир просто чувствует направление, слышит в течении своей крови, как скоро начнётся дождь, или спрашивает у ветра, где находится ближайший источник Витэ.

- **Вечное убежище:** Протагонист может в любую минуту пройти проверку Сообразительности + Выживания + Нахдада, делая по броску в час. Всего нужно набрать пять успехов. Как только он это сделает, он найдёт убежище, уровень которого равен его Нахдаду. Распределите эти уровни между Расположением и Безопасностью убежища, как считаете нужным.

- **Всеядность:** Вампир может питаться кровью животных до тех пор, пока его Сила крови не превысит значение Нахдада.

Обратите внимание, что при повышении Дисциплины игроку не нужно выбирать, какую из этих сил он хочет улучшить. Все три повышаются сами собой.

Истязание

• Покаяние в боли

Один раз за сцену персонаж может пройти проверку Сообразительности + Медицины + Истязания. В случае успеха он обрушивает на своё тело волну очистительной боли, которая восстанавливает ему очко Воли (а в случае исключительного успеха – количество очков Воли, равное Выносливости).

Кроме того, каждый раз, когда персонажу наносят урон, вызывающий штрафы за раны, он может пройти ту же проверку, чтобы получить ещё очко Воли. Эту попытку он может предпринять только в тот раунд, в котором ему нанести повреждения.

•• Общая боль

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Выносливость + Эмпатия + Истязание (против Выносливости + Силы крови жертвы, если она сопротивляется)

Персонаж переносит чужие штрафы за раны на себя самого. Эти штрафы сочетаются с его собственными: например, Умертвитель плоти, страдающий от штрафа -3 и добавляющий к ним чужой штраф -2, в итоге получит отрицательный модификатор -5.

Штрафы действуют до окончания сцены.

••• Изнурительная боль

Как только персонаж достигает этого уровня Истязания, он начинает понижать штрафы за раны у всех, кто его окружает. На третьем уровне Истязания штраф сокращается на единицу, на четвёртом – на -2, а на пятом – на -3.

••• Слабость плоти

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Истязание против Выносливости + Силы крови жертвы

Вампир удваивает клетки Здоровья, приносящие жертве штрафы за раны. Последние два очка Здоровья вызывают штраф -3, следующие два налагают штраф -2 и так далее. В случае исключительного успеха при активации этой способности вампир заставляет жертву утрачивать по очку Воли при повышении штрафа (например, при изменении штрафа -1 на -2, а затем на -3).

•••• Болезненная кара

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Запугивание + Истязание против Выносливости + Силы крови жертвы

Для того, чтобы эта способность сработала, жертва обязана видеть Умертвителя напрямую (иными словами, не по телевизору или компьютеру). Она получает штраф -5 на любые активные действия до конца сцены.

Для того чтобы избавиться от этого эффекта, жертва должна пройти продолжительную проверку Выносливости + Решительности. Штраф спадёт, как только она накопит сумму успехов, равную Внушительности + Истязанию Умертвителя плоти. Тем не менее, на эту проверку будет действовать всё тот же штраф -5.

Исключительный успех повышает целевое число успехов для жертвы ещё на +5 единиц.

Фивейское чародейство

Большинство ритуалов Фивейского чародейства были изучены ещё более тысячи лет назад и сегодня уже передаются от сира к потомку или от Епископа к многообещающему Священнику.

Вместе с тем, время от времени судьба приводит Благословенных в таинственные места, исписанные иероглифами, изречениями или символами, в которых они угадывают суть новых колдовских ритуалов.

Например, вампир может увидеть силуэт ангела, образованный ржавчиной в номере дешёвого придорожного мотеля. Если он заснёт в этом номере, его могут посетить видения, в которых посланник Божий раскроет ему секрет нового ритуала.

Известны случаи, когда текст ритуала проступал на коже покойного или на лезвии тесака, использованного мясником.

Если вы хотите изобразить подобное откровение в игре, Рассказчик вправе потребовать от игрока проверки Сообразительности + Самообладания (или Образование, или Экспрессии и т.д.), чтобы он распознал в причудливых силуэтах и символах предполагаемое послание самого Творца.



Два слова о видениях

Игроки справедливо считают, что получение нового ритуала по воле Рассказчика следует рассматривать как классическое проявление *deus ex machina*. Не превращайте изучение ритуалов в простую лотерею, в которой персонаж может обрести новые, фундаментальные знания только благодаря тому, что он вовремя заглянул в нужную комнату.

Пусть игрок чувствует зов Творца задолго до того момента, как он попадёт в нужное место. Пусть вся котерия услышит историю о странных символах, образовавшихся на стенах в каком-то полузаброшенном склепе в глубинах Старого Света. Пусть игроки *идут* к обретению этих знаний на протяжении всей истории. Только тогда видение покажется им оправданным, своевременным и уместным.



Проведение неизученного ритуала

Если герои находят текст нового, ещё не опробованного ритуала, им необходимо освоиться с его условиями, прежде чем он начнёт работать как задумано. Например, вы можете потребовать от игрока проверки Интеллекта + Образования + Фивейского чародейства с требованием набрать сумму успехов, вдвое превышающую уровень самого ритуала. Если игроку не удастся пройти проверку, ритуал может сработать весьма и весьма неожиданным образом.

Или, возможно, вы разрешите игроку использовать ритуал сразу – однако при первом обращении к нему вампиру потребуется вложить ещё одно очко Воли и пройти проверку активации со штрафом -3.



Опциональное правило:

Светские ритуалисты

Есть и ещё одно опциональное правило, касающееся ритуалов Фивейского чародейства. В отчаянные времена Благословенные могут попробовать обучить своим ритуалам и мирских членов своего ковенанта (вроде паладинов или дьяконов). Однако приобретение такого ритуала обойдётся мирянину вдвое дороже обычной стоимости, а проводить его он будет, опираясь только на Интеллект + Образование (поскольку у него нет своего значения Фивейского чародейства).



Новые ритуалы

• Целибат

Проведение этого ритуала граничит с нарушением Маскарада, поскольку предоставляет смертному повышенную сопротивляемость Поцелую. Каждый успех, полученный при броске активации, добавляет +1 дайс к проверке Самообладания + Решительности, которую смертный проходит при сопротивлении Поцелую.

Более того, смертный понимает, что с ним происходит, и, вероятнее всего, будет бороться с напавшим на него кровососом.

Эффект длится до самого рассвета.

Некоторые члены Ланцеа Санктум направляют действие этого ритуала на смертных, которых собираются Обратить их противники. Затем они проводят громогласную проповедь, в которой указывают, что сам Господь не хочет, чтобы его тёмные ангелы нарушали Вторую Традицию.

Дар: Капля пота с тела этого смертного.

• Терновый венец

В лоб жертвы вонзаются небольшие костяные шипы, наносящие противнику два очка тупого урона. Шипы продолжают давить на череп ещё несколько раундов, точное число которых равно успехам, полученным при активации ритуала. Обратите внимание, что урон наносится только в первом из этих раундов, однако на протяжении оставшегося периода жертва страдает от штрафа -5 ко всем Социальным проверкам. Даже по окончании этого срока штраф всего лишь сокращается до -2 и продолжает действовать на протяжении нескольких дней, всё так же равных полученным успехам.

• Кольчуга из крови

За каждый успех, полученный при проведении ритуала, Сородич наделяет одно очко своего Витэ защитными силами. В момент получения урона каждое из таких очков Витэ блокирует до двух пунктов тупых повреждений или одно очко летального. Если вампиру удалось заколдовать пять очков Витэ, он может потратить их разом, чтобы блокировать один уровень аггравированных повреждений.

Дар: Само Витэ.

• Песнь грешника

Вампир принуждает жертву раскрыть ему её самый последний грех. В зависимости от поведения колдуна, жертва может даже не понять, что её загипнотизировали. Например, исповедник может просто спросить её, почему на ней нет лица, или напомнить о том, что Господь всё видит и лучше признаться в своих преступлениях, пока не стало поздно.

Проверка активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным Решительности жертвы.

Дар: Любой предмет, принадлежащий жертве – желательно символически связанный с грехами (вроде бутылки ликёра или пачки таблеток).

• Фивейские письма

Прикоснувшись к любой поверхности, чародей оставляет на ней слово или изображение – настолько явное или смутное, насколько он хочет.

Дар: Любое изображение этого символа или слова.

•• Птица греха

Чародей придаёт физическое обличье чувству вины, испытываемой другим персонажем. Как правило, он создаёт птицу (и чаще всего – сову). О чём бы ни сожалел грешник и какую бы птицу он ни создал, она немедленно нападает на грешника и продолжает атаковать его по одному раунду за каждый успех, полученный при проведении ритуала.

Запас дайсов, которым обладает птица, равен 10 – Нравственность (или Человечность) жертвы. С другой стороны, птица полностью игнорирует Защиту жертвы. Не будучи настоящей птицей, своими когтями и клювом она может наносить только тупой урон.

Проверка активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным Решительности жертвы.

При желании жертва может потратить действие на попытку заставить себя поверить в иллюзорную природу птицы. Это предполагает бросок на Решительность + Самообладание – Фивейское чародейство протагониста.

Дар: Птичье перо по меньшей мере 10 сантиметров в длину.

•• Проклятое свечение

Вампир добавляет уровень своего Фивейского чародейства к любым открытым, явным и очевидным способам проявления своей Внушительности до конца сцены. И напротив, попытки сделать что-нибудь тихое и неявное наделяют Социальные проверки протагониста модификатором -3.

Дар: Любая маска.

•• Одинокая темница

Персонаж выбирает двух жертв, одна из которых будет избегать другую до конца ночи. Бросок активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным Решительности жертвы.

Дар: Изображение или личная вещь изгнанника.

•• Сопротивление Дисциплинам

Персонаж позволяет себе или своему товарищу (обязательно находящемуся поблизости) перебросить проверку сопротивления любой Дисциплине.

Дар: Любой религиозный символ вроде Звезды Давида.

•• Освящение

Персонаж наделяет определённое место (вроде комнаты или туннеля) бонусом к определённому Навыку. В пределах нескольких часов, точное число которых равно 2 + успехам, полученным при проведении ритуала, всякий, кто будет обращаться к этому Навыку, получит бонус в размере Фивейского чародейства протагониста.

Дар: Декоративный или освящённый предмет вроде гобелена или меча.

••• Кровавый огонь

Обратиться к этому ритуалу можно только в том случае, если вампиру наносят летальный или аггравированный урон в ближнем бою. В этом случае капли крови, вырывающиеся из раны, обжигают противника, нанося ему летальный урон в размере успехов, полученных при проведении ритуала.

Защита противника не учитывается, хотя броня может заблокировать часть урона по обычным правилам. Обратите внимание, что вампир активирует этот эффект в качестве пассивного действия непосредственно в момент получения раны – тем не менее, каждый успех, полученный при активации, позволяет защититься подобным образом от одной атаки. Например, получив три успеха, вампир сможет нанести обидчику урон при трёх ближайших нападениях.

Дар: Горящий предмет.

••• Загробная плоть

Существо, ставшее целью этого ритуала (обычно сам чародей) может предпринять ещё одно действие перед тем, как погрузиться в торпор или даже пережить Окончательную смерть.

Это может быть в прямом смысле слова *любое* действие, которое вампир может осуществить за раунд. В сущности, если игрок уверен, что сможет закончить *продолжительное* действие одним броском, он может заранее накопить почти все успехи и совершить последний бросок уже после того, как его погружают в торпор.

Дар: Плоть существа, которое должно стать целью ритуала. Считайте это аналогом одного очка летального урона. Например, перед проведением ритуала вампир может содрать с себя маленькую полоску кожи.

••• Благословение легионера

Вампир целует оружие или другой опасный предмет, наделяя его бонусом к урону, равным его уровню Фивейского чародейства. Бонус распространяется на несколько атак, точное число которых равно успехам, полученным при проведении ритуала. Тем не менее, эффект сохраняет силу только до наступления рассвета.

Дар: Само оружие: как только вампир исчерпывает указанный бонус, использование этого оружия навсегда получает штраф -1.

••• Поступь фараона

Вампир гарантирует, что никто не сможет его коснуться (ни рукой, ни оружием) или даже взглянуть на него напрямую до окончания сцены. Больше того, никто не способен подойти к нему ближе, чем на девять шагов.

Для того чтобы преодолеть этот эффект, противник должен пройти проверку Решительности + Внушительности и вложить очко Воли. Как только жертва наберёт суммарное число успехов, равное успехам протагониста, она преодолеет заклятье. Тем не менее, до этого момента она оплачивает очком Воли каждую из своих проверок.

Дар: Украшение из нефрита, золота или сапфира.

••• Отзвук воли

Вампир наделяет определённый объект своим видением. Фактически он “записывает” на этот предмет всё, что он может представить: например, фразу с инструкциями или образ, который он может представить.

В зависимости от целей протагониста, эффект может проявиться в виде одного из двух вариантов. Либо ближайший персонаж, коснувшийся этого предмета, получит от него простые инструкции, либо протагонист сможет пройти любую Социальную проверку против любого, кто прикоснулся к предмету.

Дар: Любой небольшой предмет (наподобие человеческого черепа).

•••• Зов Амониэля

Ритуал гарантирует, что вампир сможет проснуться один раз в течение следующего дня. Как только вампир проснётся, ему не понадобится делать никаких бросков. Он сможет бодрствовать не только до окончания светлого времени суток, но и всю ночь (хотя с наступлением темноты ему придётся вложить стандартное очко Витэ).

Дар: Белая птица – мёртвая или живая.

•••• Образ зверя

Вампир обрушивает на любую жертву, которая может видеть или слышать его, видение своего Зверя – свирепого и кровожадного. Жертва должна немедленно пройти проверку против безумия (обычного или Ротшрека). Всего жертве предстоит накопить сумму успехов, равную успехам заклинателя.

Бросок активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным Выносливости вампира.

Дар: Голова или череп мёртвого человека.

•••• Печать проклятого

Вампир окропляет своё убежище несколькими каплями Витэ – всего требуется по одному очку за каждый уровень Размера убежища. Витэ может и не принадлежать самому чародею.

Любое существо – человек или монстр, – которое пытается проникнуть внутрь с намерением навредить спящему здесь вампиру, получает по очку летального урона за каждый успех, полученный при активации ритуала.

Этот урон не способна остановить ни броня, ни Защита – кровь сама выходит из ртов жертвы, кости передвигаются и ломаются, кожа рвётся, а язвы рассыпаются по всему телу.

Дар: Само Витэ.

•••• Песнь добычи

Вампир подыскивает место, в котором растёт хотя бы одно дерево. В случае успешного проведения ритуала в пределах четырёх часов к этому дереву явится количество смертных, число которых равно успехам, полученным при броске активации.

Если в число таких жертв могли входить персонажи, имеющие значение для истории (и, вероятно, уже появлявшиеся в игре), они проходят проверку Решительности + Самообладания против Интеллекта + Образования + Фивейского чародейства вампира.

Бросок активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным самой высокой Выносливости, которая встречается среди жертв.

Дар: Любое дерево с иглами.

•••• Копьё веры

Вампир обрушивает свою волю сразу на несколько жертв, число которых равно его знанию Фивейского чародейства. Ближайшая жертва получает летальный урон в объёме успехов протагониста. Следующая жертва получает на одно очко урона меньше, и так далее.

Дар: Металлический кулон или идол в форме распятия или копья.

••••• День проклятых

Этот ритуал понижает яркость солнечного света до слабого освещения, наносящего всего по одному очку летального урона за раунд. В случае исключительного успеха он и вовсе окутывает небо загадочными тенями, заставляя свет наносить вампирам всего по два очка тупого урона *в минуту*.

Подобное затмение длится по двадцать минут за каждый успех, полученный ритуалистом.

Дар: Каждый бросок, необходимый для завершения ритуала, наносит вампиру по очку аггравированного урона.

•••• Пламя возмездия

Сородич выкрикивает слово, характеризующее определённую категорию грешников (например, “Убийцы!”), после чего каждый смертный, гуль или вампир, которого он может видеть в данный момент и который совершил подобное злодеяния, получает страшные ожоги.

Для определения урона игрок делает бросок 10 дайсов – Нравственность или Человечность каждой жертвы. Этому броску жертва сопротивляется проверкой Выносливости + Решительности.

Вампир продолжает наносить этот урон на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно успехам, полученным при проведении ритуала, однако при этом он не должен выполнять никаких действий за исключением передвижения.

Дар: Человечность протагониста мгновенно падает на единицу. В зависимости от обстоятельств проклятия, Рассказчик вправе потребовать или проигнорировать проверку на получение отклонений.

•••• Проклятие грешника

Чародей обрушивает проклятие на всю окружающую среду, заставляя краску чернеть или лопаться, половицы – извиваться подобно змеям, стёкла – желтеть и трескаться, потолки – раскалываться, а мебель – гнить.

Игрок выбирает один Порок, которым он наделяет *всякого*, кто оказался в этом месте. До тех пор, пока жертвы находятся в этом месте, у них появляется этот Порок (вероятно, в качестве второго).

Разумные существа, оказавшиеся в таком месте, время от времени чувствуют непреодолимую тягу к утолению своих Пороков (обоих, учитывая специфику ритуала). Рассказчик может сам назвать регулярность, с которой жертвы чувствуют такие позывы, однако по умолчанию можете считать, что жертва испытывает подобную тягу, когда проводит в локации 10 минут, умноженных на её собственную Нравственность. Как только срок истекает, жертва проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала поддается своим Порокам.

Дар: Церемониальный крест, копьё или другой яркий символ.

•••• Ночь в аду

Вампир заставляет спящую жертву (или Сородича, пребывающего в торпоре) увидеть картины адских мучений. Конкретная сущность видения зависит от самой жертвы, однако в итоге она утрачивает весь запас Воли и получает тяжёлое отклонение.

Более того, жертва продолжает спать до тех пор, пока ей не нанесут хотя бы очко летального урона.

Бросок активации этого ритуала (Интеллект + Образование + Фивейское чародейство) проходит со штрафом, равным Решительности жертвы.

Дар: Кровь или волос жертвы.

•••• Кровавый дождь

Вампир обрушивает на определённую область дождь из своего Витэ. Дождь охватывает зону приблизительно 40 ярдов в диаметре и наделяет всех, кто находится в этой области, штрафом -5 на все действия, на который с точки зрения здравого смысла может повлиять дождь.

Кроме того, дождь наносит по очку летального урона за раунд. Точное число раундов равно успехам, полученным при броске активации. Броня и Защита жертв не учитываются, если только речь не идёт о полностью герметичном обмундировании.

Любые живые жертвы (вроде людей или магов) получают штраф -4 к любым активным действиям из-за приступа тошноты. До тех пор, пока они могут хотя бы чувствовать запах крови, штраф остаётся в силе.

Дар: Очко Витэ.